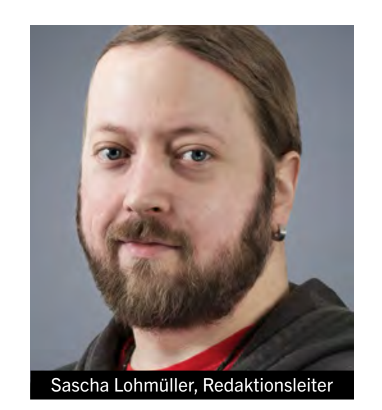


AUSGABE 342
02/21 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 02

Schwung- und hoffnungsvoller Start ins Jahr 2021


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Frohes Neues erst einmal! Wir hoffen, dass ihr alle gesund und munter ins Jahr 2021 gerutscht seid. Ich denke, nur die wenigsten werden 2020 nachweinen, nach all dem, was das wahrhaftige Seuchenjahr mit sich gebracht hat. Natürlich wirken die meisten Dinge auch noch jetzt im Januar nach – politische Chaos-Zustände, etwa in den USA, die nach wie vor grassierende Corona-Pandemie –, doch wir hoffen an dieser Stelle einfach mal, dass sich 2021 davon möglichst schnell erholt und es die verbleibenden 10, 11 Monate wieder aufwärts geht.

Positiv in die Zukunft blicken wir daher auch in unserer Titelstory. Wie jeden Januar nehmen wir den Start des Jahres zum Anlass, einen Blick auf all die Spiele zu werfen, die uns 2021 voraussichtlich erwarten. Ab Seite 10 stellen wir euch daher eine große Auswahl an Titeln vor, die in diesem Jahr für Furore sorgen könnten. Da wäre etwa Halo: Infinite. Eigentlich sollte der Microsoft-Shooter ja bereits im November zum Start der neuen Xbox erscheinen, mittlerweile ist von der zweiten Jahreshälfte 2021 die Rede – wir sind einfach mal guter Dinge, dass dies der Qualität des Spiels dienen wird. Oder Resident Evil: Village. Nach den sehr gelungenen Remakes von Teil 2 und 3 geht es im achten offiziellen Ableger nun zurück in die Ego-Perspektive. Einige Jahre nach den Ereignissen von Resident Evil 7 schlüpft ihr hier erneut in die Rolle von Ethan Winters. Oder aber Senua's Saga: Hellblade 2. Nach dem herausragenden Erfolg des Erstlings erscheint Teil 2 des düsteren, erzählerisch wertvollen Horror-Trips nun exklusiv für PC und Xbox – schließlich war auch Microsoft von Hellblade dermaßen angetan, dass man sich Entwickler Ninja Theory direkt mal einverleibte. Alles Wichtige zu diesen drei und noch viel mehr Themen lest ihr auf insgesamt zehn Seiten.

Einen Titel, den wir dabei bewusst ausklammern, ist Humankind. Nicht etwa weil wir das vielversprechende 4X-Strategiespiel der Macher von Endless Legend und Endless Space nicht für einen potenziellen Hit halten, sondern weil wir den Titel kurz vor Jahresende sogar noch einmal ausgiebig anspielen konnten. Herausgekommen ist dabei eine pralle vierseitige Vorschau, in dem wir euch unsere Spieleindrücke näher bringen.

In unserer erneut gut gefüllten Teststrecke ist das mit Abstand größte Thema natürlich Cyberpunk 2077. Für die letzte Ausgabe kam das CD-Projekt-Rollenspiel ja leider viel zu knapp bei uns an, dafür holen wir das Thema nun mit einem XXL-Test nach. Im Nachhinein war es vielleicht ganz gut, dass wir genug Zeit mit dem Titel verbringen konnten, denn trotz seiner herausragenden Qualität hat der Mammut-Titel auch so seine – meist technischen – Probleme.

Abgesehen davon testen wir in dieser Ausgabe unter anderem noch das Destiny-2-Add-on Beyond Light, das neue Adventure der Life-is-Strange-Macher Twin Mirror oder das Mafia-Strategiespiel Empire of Sin, bei dem das Ehepaar Brenda und John Romero federführend agierte. Im Magazin- und Extended-Teil widmen wir uns unter anderem in unserer Ikonen-Reihe Gabe Newell und präsentieren euch die besten Survival-Spiele für die kalte Jahreszeit. Käufer der Extended-Ausgabe freuen sich zudem über unsere digitale Vollversion zur Special Edition des Adventure-Klassikers Monkey Island – viel Spaß mit diesem Heft!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Qual der Wahl: Gar nicht mal so einfach, die wichtigsten Spiele 2021 auf zehn Seiten unterzubringen, ein paar Titel auf unserer vorab erstellten Liste mussten dann auch aus Platzgründen weichen. So oder so: Da ist auf jeden Fall für jeden Geschmack etwas dabei. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Geruhsame Feiertage: Aufgrund der aktuellen Situation war ja nix mit Freunde und Familie besuchen über Weihnachten oder Silvester. Das freut den Pile of Shame, der bei einigen von uns gut geschrumpft ist. Redaktionsinternes Lieblingsthema über den Jahreswechsel: Cyberpunk 2077. Und bei euch so? +++

+++ Ein anderer Dauerbrenner über die Feiertage, zumindest bei einigen von uns: World of Warcraft: Shadowlands. Ist zwar diesmal noch nicht im Testteil dabei, soll aber noch folgen, schließlich ist so ein MMO nach zwei, drei Wochen noch nicht gründlich testbar. +++

+++ Apropos MMO und ausführlich testen: Für unser Review zum Destiny-2-Add-on Beyond Light haben wir uns auch genug Zeit gelassen, in dieser Ausgabe verraten wir euch aber, was wir von den neuen Zonen, Strikes, Raids und all den anderen Features halten. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Wir haben sie nicht vergessen, unsere Leserbriefseiten. Aller Voraussicht nach können wir euch bereits in der nächsten Ausgabe eine hoffentlich tolle Lösung präsentieren für die schmerzlich vermisste Rubrik. Wer also Fragen hat oder Feedback wieder in gedruckter Form loswerden will: Schreibt uns! Am besten zahlreich ;) +++

INHALT 02/2021



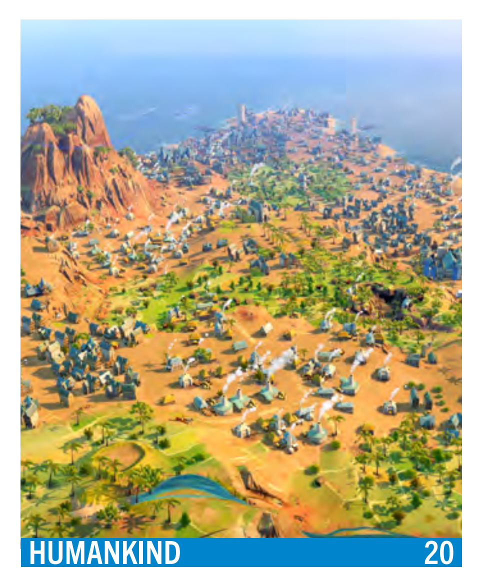
DIE HITS 2021 10



CYBERPUNK 2077 28

AKTUELL

TEST



HUMANKIND 20



DESTINY 2: BEYOND LIGHT 36

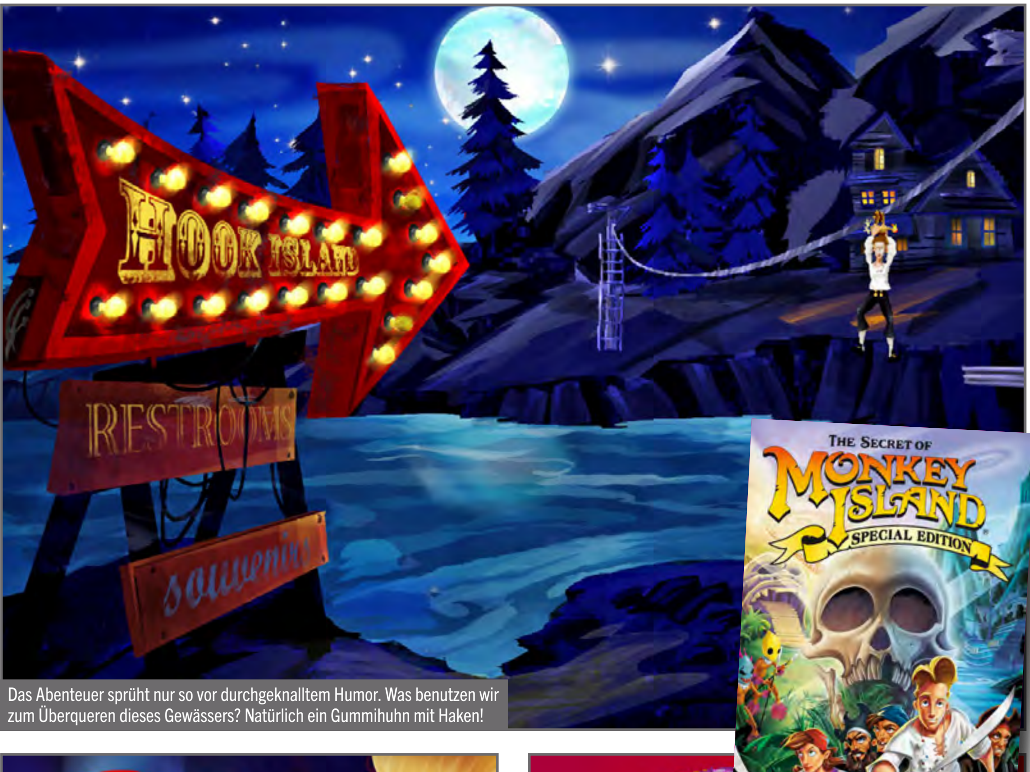
MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... und das ist auf den DVDs:



Das Abenteuer sprüht nur so vor durchgeknalltem Humor. Was benutzen wir zum Überqueren dieses Gewässers? Natürlich ein Gummihuhn mit Haken!



Im Laufe des Abenteuers kommen sich Protagonist Guybrush Threepwood und seine Herzensdame, Gouverneurin Elaine, immer näher.



Wer will, kann jederzeit per Knopfdruck auf die Grafik des Originalspiels aus dem Jahre 1990 zurückgreifen und die Urform des Inseltrips erleben.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION*

Sein Name ist Guybrush Threepwood und er möchte gerne ein Pirat werden: Mit dieser Ankündigung beginnt The Secret of Monkey Island von 1990, eines der prägendsten Point&Click-Adventures aller Zeiten und gemeinhin auch als eines der lustigsten Videospiele überhaupt gehandelt. Das ist auch in der Special Edition aus dem Jahre 2009 nicht anders, die zusätzlich zu diesen alten Qualitäten aber noch viele Verbesserungen mit sich bringt: eine völlig neu gezeichnete Grafik (keine Sorge: Puristen können jederzeit auf das Original umschalten), neu eingespielte Musikstücke, frisch eingesprochene, qualitativ viel hochwertigere Dialoge der Originalsprecher und ein rundum modernisiertes Interface etwa. Dank eines Hinweissystems scheitert nun auch niemand mehr an den teilweise sehr obskuren, aber stets ungemein unterhaltsamen Rätseln. Also dann, ab mit euch auf die Insel – aber Vorsicht vor dem dreiköpfigen Affen!

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion von The Secret of Monkey Island: Special Edition handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Adventure
Publisher: Lucasarts/Disney
Veröffentlichung: 15. Juli 2009

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP/Vista, Prozessor mit mind. 3,0 GHz, 512 MB RAM, Grafikkarte mit mind. 128 MB Grafikspeicher, 2,5 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows XP/Vista, Prozessor mit mind. 3,0 GHz, 512 MB RAM, Grafikkarte mit mind. 128 MB Grafikspeicher, 2,5 GB freier Festplattenspeicher

*Bitte beachtet, dass die Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Um sicher zu gehen, nutzt sie daher spätestens bis zum 31. Juli 2021. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TEST
- Cyberpunk 2077

SPECIAL
- Cyberpunk 2077 | Alle Optionen des Charaktereditors
- Cyberpunk 2077 | Braindance und Netrunning
- Cyberpunk 2077 | Die drei Lebenswege im Überblick
- Cyberpunk 2077 | Die Spielwelt Night City, Distrikte und Badlands
- Cyberpunk 2077 | FAQ | Eure Fragen an Tester Matthias
- Cyberpunk 2077 | Konzerne und Gangs
- Cyberpunk 2077 | Synchro-Vergleich Deutsch vs. Englisch

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7-Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player



DVD 2

TEST
- Chronos: Before the Ashes
- Godfall
- Haven
- Immortals: Fenyx Rising
- Twin Mirror

SPECIAL
- Cyberpunk 2077 | Wer ist eigentlich Johnny Silverhand?
- Einkaufsführer Strategie und Taktik | Die 10 derzeit besten Spiele für Hobbygeneräle
- London mal drei | Englands Hauptstadt in Assassin's Creed: Valhalla, Syndicate und Watch Dogs: Legion
- PS5 vs. Xbox Series X | Welche Next-Gen-Konsole ist schneller?



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

Spielt gerade:
WoW: Shadowlands, Cyberpunk 2077, Destiny 2, FIFA 21 (PS5)
Hört gerade:
Soilwork – A Whisp of the Atlantic; Green Druid – At the Maw of Ruin; Clutch – The Weathermaker Vault Series Vol. 1
Dachte zuerst:
Dass Cyberpunk bei mir auch rumzickt nach den ersten paar Crashes.
Musste dann jedoch feststellen:
Dass es leider die Grafikkarte langsam dahingerafft hatte. Ist natürlich gerade ein super Zeitpunkt, um Ersatz zu kaufen …



MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director

Spielt:
Cyberpunk 2077, Diablo 3, Sackboy: A Big Adventure
Schaut:
Alle Marvel-Filme auf Disney Plus in der richtigen Reihenfolge, keine Ahnung, warum ich mich darauf eingelassen habe.
Nutzte die freie Zeit:
Natürlich für Cyberpunk! Ja, das Spiel hat seine Macken, ich habe trotzdem viel Spaß damit.
Ärgert sich:
Über meine unglückliche Barbarin in Season 22.



KATHARINA PACHE | Redakteurin

Spielt gerade:
Cyberpunk 2077, Bloodborne, The Binding of Isaac
Hört gerade:
Slift und Psychlona, sehr schön
Liest gerade:
Solutions and Other Problems von Allie Brosh
Wundert sich:
dass French Nails anscheinend total out sind? War gar nicht so einfach, einen weißen Lack mit kleinem Pinsel zu finden … Aber sieht doch so hübsch aus! Dann bin ich halt altmodisch.



LUKAS SCHMID | Redakteur

Spielt noch für geraume Zeit:
Assassin's Creed: Valhalla, danach wohl Immortals: Fenyx Rising. Ubisoft hat mich alten Komplettisten wieder gehörig an der Nadel.
Fuhr:
Dieses Jahr leider nicht zu Weihnachten nach Österreich, Corona und so. Zehn Tage Hotelzimmer-Quarantäne klangen nicht so prickelnd.
Feierte:
Stattdessen im kleinen Rahmen mit Freundin und Schwiegermutter
Wünsche 2021:
Dass sich Impfgegner selbst am Kragen nehmen und fein abwatschen



CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur

Spielt gerade:
Yakuza: Like a Dragon, Control und noch mal Red Dead Redemption 2
Hört gerade:
Die zwei neuen Songs von Every Time I Die rauf und runter
Liest gerade:
Weißes Feuer von Thomas Mullen
Schaut gerade:
Diverse alte Horrorkomödien. Splatter und Humor – Yay!
Und sonst?
Keine Ahnung. Fragt nicht so blöd. ;-)



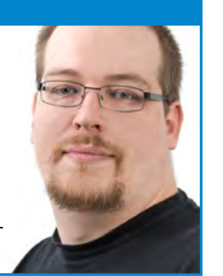
FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Spielt derzeit:
Cyberpunk 2077 (PS5), Immortals: Fenyx Rising (PS5), Knights of the Old Republic 2 (Android), Endless Legend (PC) und Per Aspera (PC).
Plant so langsam die nächste Hardware-Anschaffung:
Hilft leider nix: Nach Switch und PS5 muss für's Home Office auch wieder ein moderner Spiele-PC her. Da lacht der Geldbeutel. Nicht.
Zuletzt gesehen:
Tenet, war nicht mein Fall. The Expanse: Season 5 ist dafür bislang top!
Wünscht sich für das neue Jahr:
Dass sein Sohn endlich mit der Scheißflucherei aufhört.



MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt derzeit:
Cyberpunk 2077, Immortals: Fenyx Rising, Assassin's Creed: Valhalla, World of Warcraft: Shadowlands, Hades
Hofft:
dass ihr alle gut in das neue Jahr gestartet seid und wir gemeinsam erleben werden, wie es endlich wieder aufwärts geht in der Welt.
Fragt sich angestrengt:
was Zukunfts-Matthias in vier Wochen wohl noch so für tolle Themen am Start hat, um hier den Rest auszufüllen. Jetzt, noch vor den Feiertagen, fällt mir grad echt nix mehr ein. :P



PAULA SPRÖDEFELD | Redakteurin

Spielt gerade:
Auch nicht Cyberpunk 2077, weils mich einfach null interessiert. Dafür Ghost of Tsushima (PS4) und Bayonetta 2 (NSW).
Schaut gerade:
Nochmal Dark und diverse Weltraum-Dokus
Ist hoffentlich bald:
Hundebesitzerin! Ja, ich stehe in den Startlöchern für einen Doggo!
Wünscht dem Jahr 2020:
Dass es in das Höllenloch zurückkehren soll, aus dem es gekrochen kam und mich in Ruhe lassen soll. Tschüss, 2020!



DAVID BENKE | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Nicht Cyberpunk 2077. Abgesehen davon, dass es auf meiner alten PS4 kacke ausschaut, kann ich das Spiel nach den dutzenden dazu entstandenen Videos und Specials einfach nicht mehr sehen …
Schaut gerade:
Bud Spencer & Terence Hill: Vier Fäuste gegen Rio. Der Film sorgt einfach immer für gute Laune.
Fragt sich:
Wo Felix eigentlich die Zeit für seinen Medienkonsum hernimmt. Der hat Frau und Kind, schaut bzw. spielt aber jeden Monat mehr als ich.



MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt gerade:
Cyberpunk 2077, Hades, AC: Valhalla & F1 2020
Zuletzt gesehen:
The King of Staten Island (4,5/5), The Edge of Seventeen (4/5), Seven Psychopaths (3,5/5), Emma (3,5/5), The Kings of Summer (3/5), My Octopus Teacher (3/5), Crazy Rich Asians (3/5), Hidden Figures (3/5).
Wünscht allen LeserInnen:
Trotz Einschränkungen einen wundervolle Start ins Jahr, viel Gesundheit und Kraft für die Zukunft und die Vernunft, seine eigenen Bedürfnisse nicht über die Gesundheit anderer Personen zu stellen. <3



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de



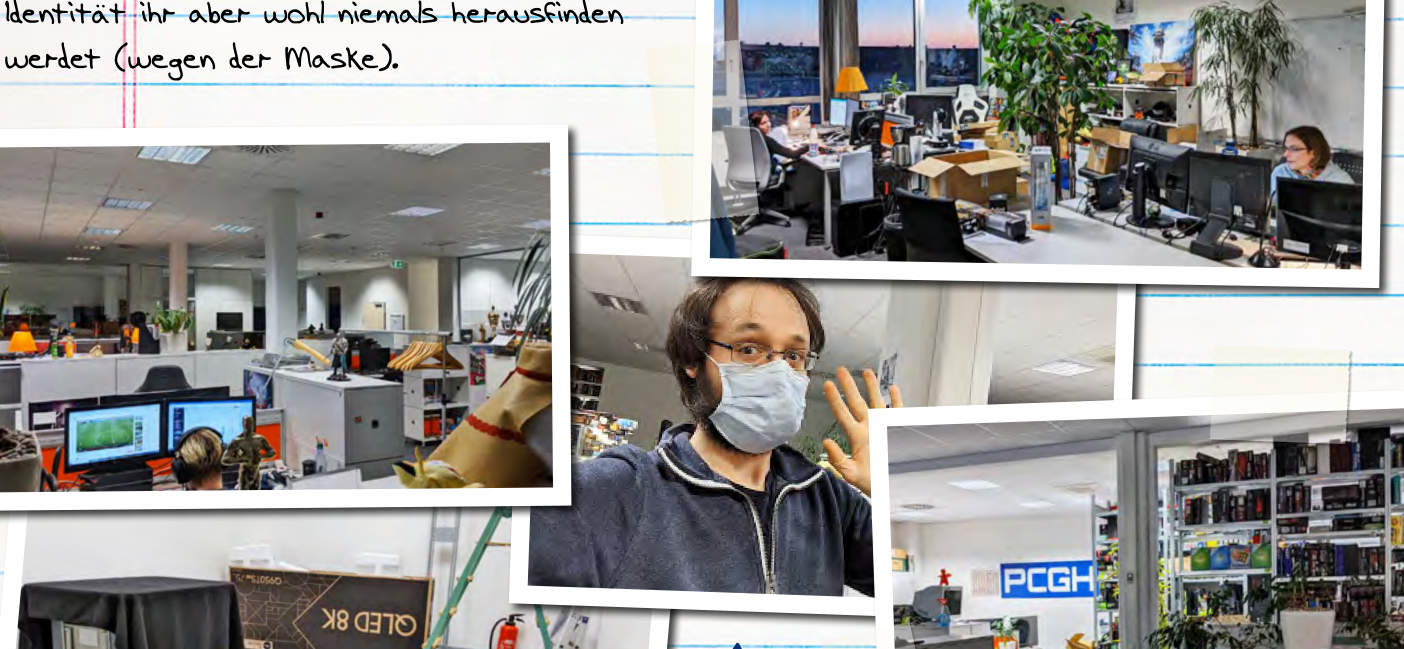


DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

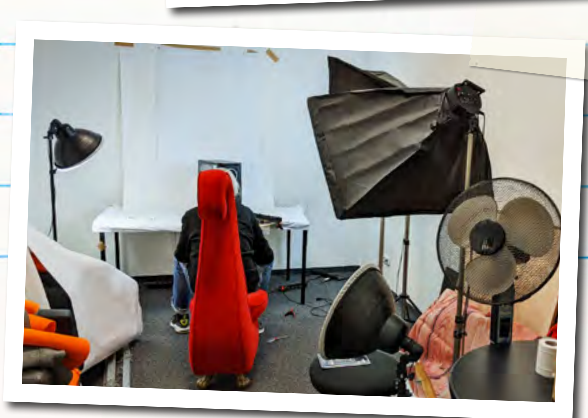
Das große Stühlerücken

Dieses Mal eine etwas andere Herangehensweise an unser Team-Tagebuch, weil derzeit absolut nix los und die Redaktion wegen Homeoffice sowieso über ihre Wohnungen verteilt ist. Hm, nein, das ist doof, das ist zu ehrlich. Deswegen, weil ja sowieso nix passiert in der Welt, auch keine digitalen Events, Corona und Feiertage und so. Hm, besser, aber nicht gut. Oh! Deswegen, weil wir gerade großen Umzug hier haben und wir den in Bildern mit euch teilen wollten. Gut! Notiz an mich selbst: Textentwürfe rechtzeitig löschen. Die Kollegen von der PC Games Hardware wohnen jetzt bei uns im Stockwerk, wir haben ein neues Studio, die frischen Podcast- und Audio-Kabinen entstehen gerade noch und auch sonst ist einiges los, eieiei.
Außerdem noch ein Bild des Halblustigen, der für diesen Text hier verantwortlich ist, dessen Identität ihr aber wohl niemals herausfinden werdet (wegen der Maske).



↑ Lukas







Die Hits des Jahres 2021

Frohes neues Jahr! Wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, ist 2021 gerade ein paar Wochen alt – Zeit also, einen Blick darauf zu werfen, was uns alles erwartet. **Von:** PC Games Redaktion

In diesem Jahr wird alles besser. Das ist angesichts des sehr bescheidenen 2020 wohl keine allzu gewagte Aussage, auch wenn wir unser Glück nicht strapazieren wollen. Schließlich blieben einige Dinge noch aus, wie etwa eine Alien-Invasion. Oder die Rückkehr der Dinosaurier. Oder ein neues Album von Nickelback. In Sachen Gaming hatten wir im letzten Jahr allerdings wenig Grund zur Beschwerde: Aus PC-exklusiver Sicht gab es mit dem Microsoft Flight Simulator einen echten Technik-Meilenstein und mit Crusader Kings 3 einen Nischentitel, der sich zum Überraschungs-Hit mauserte. Und mit Hades zudem das wohl beste Indie-Spiel der vergangenen 12 Monate. Zum Ende des Jahres purzelten sogar noch zwei Rekorde für das am schnellsten verkaufte PC-Spiel aller Zeiten. Erst stellte das WoW-Add-on Shadowlands mit 3,7 Millionen verkauften Einheiten am ersten Tag den Rekord ein, nur rund zwei Wochen später pulverisierte Cyberpunk 2077 die Bestmarke dann mit rund 4,7 Millonen. Ob hier 2021 die Bestmarke erneut fällt, lässt sich nur schwer sagen, doch gibt es viele Titel auf die wir uns freuen können – das verschobene Halo: Infinite etwa, oder die finale Version von Baldur's Gate 3 oder vielleicht ja tatsächlich Age of Empires 4. So oder so: Es ist auch 2021 wieder für jeden Geschmack etwas dabei und auf den nächsten Seiten präsentieren wir euch die – keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebende – Übersicht, auf welche potenziellen Top-Titel wir uns in diesem Jahr freuen können. ❑

HALO: INFINITE

Der Master Chief hat Verspätung: Statt im Herbst 2020 geht Infinite nun erst in der zweiten Jahreshälfte 2021 an den Start.

Es stürmt im Hause Halo: Eigentlich sollte der offizielle sechste Teil der Reihe bereits in diesem Herbst erscheinen – pünktlich zum Start der Xbox Series X. Daraus ist bekanntermaßen nichts geworden, denn die Xbox steht schon in diversen Wohn- und Hobbyzimmern, von Halo: Infinite fehlt aber nach wie vor jede Spur. Wurde das Spiel im letzten August erst auf die erste Jahreshälfte 2021 verlegt, ist nun mittlerweile sogar von der zweiten Hälfte die Rede. Wenn wir Pech haben, steht also schon wieder die gerade weggeräumte Weihnachtsdeko, bis wir Hand an das nächste Halo legen dürfen. Und zu allem Überfluss deuten nun auch noch diverse Hinweise im Internet darauf hin, dass die Xbox-One-Version eingestampft wurde, der Titel also nur noch für den PC und die Xbox Series X erscheint – eine offizielle Aussage seitens Microsoft dazu gab es aber zum Zeitpunkt des Druckschlusses noch nicht. Offizielle Gründe für die Verschiebung(en) wurden darüber hinaus auch nicht wirklich kommuniziert, mit Ausnahme des üblichen Hinweises auf die Corona-Pandemie und deren Auswirkung auf den Entwicklungsprozess. Das nehmen wir den Machern bei 343 Industries natürlich ab, es erklärt aber nicht, warum das Spiel gleich ein ganzes Jahr später erscheint. Vielmehr dürfte auch die offensive und überraschend laute Kritik am gezeigten Gameplay-Material mit ein Grund sein. Denn die im Juli präsentierte Spiel-Demo bot zwar hübsch inszenierte, actionreiche Gefechte in einer weitestgehend offenen Welt, technisch sah das Gebotene aber nicht ansatzweise nach Next-Gen aus. Ergo ist anzunehmen, dass die Entwickler sich das zusätzliche Jahr auch noch einmal um die Technik kümmern und uns das Optik-Feuerwerk liefern wollen, dass das Franchise eigentlich verdient hat. Storytechnisch geht es natürlich erneut um den Master Chief als Protagonisten und die sogenannte „Reclaimer Saga", die mit Halo 4 begann und mit Halo 5: Guardians fortgesetzt wurde. Diesmal soll dabei eine „menschlichere" Story erzählt werden als noch im Vorgänger. Was genau damit gemeint ist? Nun, da müssen wir uns wohl noch etwas gedulden – vielleicht sogar fast ein ganzes Jahr … ❑

Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Xbox Game Studios | Termin: 2. Hälfte 2021

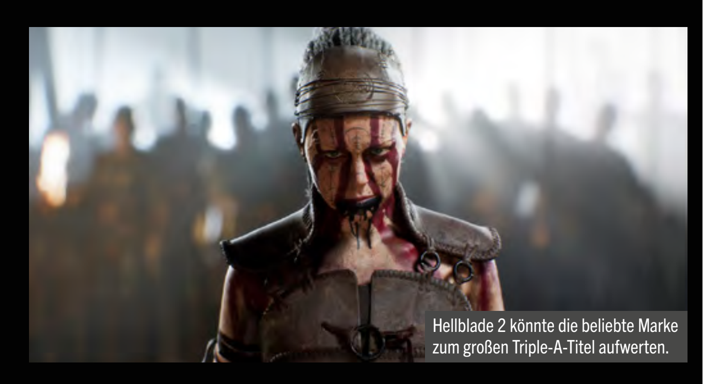
Power-Ranger-Cosplay-Party: Der Grafikstil ist auch für ein Halo sehr bunt – vor allem in Sachen Qualität dürften die Macher wohl noch mal etwas nachlegen.

Die Kämpfe, die im bislang gezeigten Spielmaterial zu sehen waren, boten typisch inszenierte Halo-Action – in Sachen Gameplay machen wir uns die geringsten Sorgen.

HELLBLADE 2: SENUA'S SAGA

Mit dem düsteren und ambitionierten Hellblade 2: Senua's Saga erwartet uns der erste richtige Next-Gen-Titel für den PC und die Series X.

Noch gibt es kaum Infos rund um das neueste Werk des 2018 zum Xbox Game Studio gewordenen Entwicklers Ninja Theory, doch die Erwartungen der Spielerschaft sind schon jetzt enorm. Der Erstling, damals noch als „Independent Triple-A-Spiel" entwickelt, begeisterte Millionen Spielerinnen und Spieler mit einer spannenden und intensiven Geschichte rund um die unter Psychosen leidende Titelheldin Senua. Um die Seele ihres Geliebten vor der Unterwelt-Göttin Hela zu retten, begibt sich Senua auf eine schwierige Reise nach Helheim, voller Gefahren und Herausforderungen diverser Götter und übernatürlicher Wesen. Neben der starken Inspiration durch nordische Mythologie und keltische Kultur ist eine der stärksten Auffälligkeiten der respektvolle und realistische Umgang mit psychischen Erkrankungen. Das zwanzigköpfige Team rund um Autor und Creative Director Tameem Antoniades arbeitete intensiv mit Neurowissenschaftlern und Spezialisten für psychische Gesundheit zusammen, um Senua's Erfahrungen und Schwierigkeiten bestmöglich auf den Bildschirm zu bringen. Die tolle Arbeit des Teams wurde 2017 übrigens mit gleich drei Game Awards belohnt – absolut verdient und beeindruckend! Nun, drei Jahre später, sieht die Situation für ein erfolgreiches und gelungenes Sequel besser aus als je zuvor. Wieso wir das behaupten?! Durch den finanziellen Boost durch Spielegigant Microsoft zum Beispiel. Ein weiteres Argument sind die zwei neuen Next-Gen-Konsolen, in diesem besonderen Fall die zwei leistungsstarken Flaggschiffe der Xbox (die somit auch mehr Power-Freigabe für den PC ermöglichen sollten). Abschließend


Hellblade 2 könnte die beliebte Marke zum großen Triple-A-Titel aufwerten.

setzt Hellblade 2: Senua's Saga als eines der ersten Videospiele auf die überaus realistische und eindrucksvolle Grafik-Power der Unreal Engine 5. Über die Story ist hingegen nichts bekannt. Einzig der Fakt, dass uns ein Großteil der Reise nach Island entführt und Hellblade 2 noch einmal weitaus düsterer in Erscheinung tritt, als das noch beim ersten Teil der Fall war. Der Reveal-Trailer verrät uns nicht allzu viel, zeigt jedoch atemberaubende Landschaften und ein paar Kampfsequenzen, die in Echtzeit und In-Engine auf der Xbox Series X entstanden sind – beeindruckend. ❑

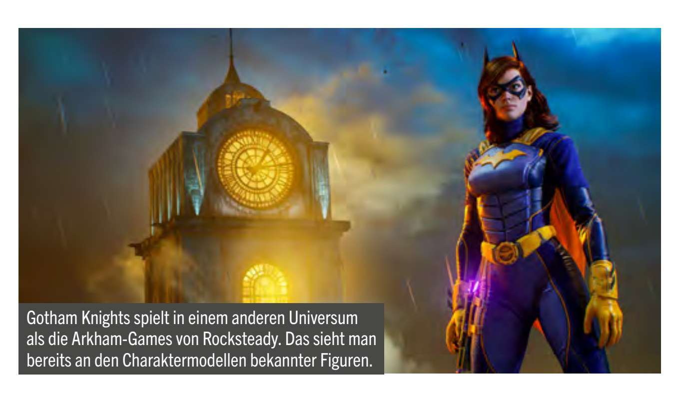
Genre: Action-Adventure | Hersteller: Xbox Game Studios | Termin: 2021

GOTHAM KNIGHTS

Die Bat-Family hält zusammen und ihr könnt das bald auch: Im Koop-Modus des Batman-Reboots von WB Games.

Batman ist tot und Commissioner Gordon weilt auch nicht mehr unter den Lebenden. Die Verbrecher Gotham Citys haben die Polizei unterwandert, Superbösewichte nutzen das Machtvakuum und legen die Stadt in Schutt und Asche. Doch mit einer Sache hat der Abschaum nicht gerechnet: Famile hält zusammen. Im neuen „Batman"-Spiel von Warner Bros., das übrigens in einem anderen Universum als die Arkham-Games spielt, übernehmt ihr aus dem im ersten Satz erwähnten Grund nicht die Rolle des Dunklen Ritters, sondern die seiner Bat-Family: Batgirl, Robin, Nightwing und Red Hood. Besonders schön ist, dass sich das komplette Abenteuer sowohl alleine als auch im Zweier-Koop durchspielen lässt. Seid ihr solo unterwegs könnt ihr euch natürlich aussuchen, wen ihr spielt und vermutlich auch, wen ihr als Partner mit auf die Mission nehmt. Im Koop müsst ihr euch absprechen, denn es können nicht beide Spieler gleichzeitig mit demselben Charakter zocken, ist ja klar. Alle vier spielbaren Figuren sollen sich in ihrer Spielweise stark unterscheiden. Batgirl scheint spielmechanisch relativ nah am Batman aus den Arkham-Games, nur weniger wuchtig, dafür aber agiler. Robin hingegen ist für Stealth-Fans eine gute Wahl, denn der Jüngling hat Zugriff auf den Justice-League-Satelliten und kann sich so über kurze Strecken teleportieren, während Red Hood voll und ganz auf seine Feuerkraft vertraut. Zu Nightwing gab es leider noch kaum etwas zu sehen. Dafür durften wir bereits einen Blick in die Mister-Freeze-Questreihe werfen. Der eisige Herr hat auf dem dach des Elliot Center eine Wettermaschine errichtet, die Gotham langsam zu vereisen droht. Sowohl der Weg durch die Stadt auf Batgirls Motorrad als auch das vereiste Elliot Center sehen dabei absolut großartig aus. Im Gegensatz zu den Arkham-Spielen gibt es übrigens ein Levelsystem. Ihr erhaltet XP und steigt dadurch schrittweise Stufen auf. Gegner leveln aber nicht mit. Stattdessen sind Questreihen, Gebiete und die dortigen Feinde gewissen Stufen unterstellt. Für manche Areale muss man also erstmal aufleveln. Wir sind sehr gespannt auf Gotham Knights, denn bislang klingt alles sehr vielversprechend. ❑

Genre: Action-RPG | **Hersteller:** Warner Bros. | **Termin:** 2021


Gotham Knights spielt in einem anderen Universum als die Arkham-Games von Rocksteady. Das sieht man bereits an den Charaktermodellen bekannter Figuren.

Das neue Resi spielt in Europa, wo es Ethan Winters auch mit klassischen Horrorgestalten wie Werwölfen zu tun bekommt. Klingt interessant!

RESIDENT EVIL: VILLAGE

Wer auf dem Land aufgewachsen ist, weiß es bereits: Das Dorfleben kann der blanke Horror sein!

Bislang gab es genau zwei Trailer zum neuen Hauptteil der Resident-Evil-Reihe und nach beiden Videos stellt man sich als Fan unfreiwillig die Frage: „Was zur Hölle geht da vor?" Ethan Winters, der Protagonist aus Teil 7, hat sich mit seiner Frau Mia ein schönes Leben aufgebaut. Doch die Idylle wird bald zerstört, als ausgerechnet Chris Redfield mit einem Sondereinsatzkommando das Haus stürmt. Chris erschießt Mia und lässt Ethan ausknocken und verschleppen. Als Ethan wieder zu sich kommt, befindet er sich in einem verschneiten europäischen Dorf. Dort laufen nicht nur allerhand gruselige Typen rum, sondern sogar echte Monster! Im bisherigen Gameplay-Material erspähte man dabei aber keine typischen Resi-Kreaturen, sondern klassische Horrorgestalten wie Werwölfe oder Hexen. Klingt ungewöhnlich für ein resident Evil? Stimmt, und es wird noch seltsamer. Schaut man sich das Dorf genauer an, erkennt man, dass über den Hütten ein riesiges, altes Schloss thront, das ungefähr so einladend aussieht wie die Bruchbude von Famile Ritter bei Stern TV. Das unheimliche Gemäuer gepaart mit den klassischen Monstern erinnert verdächtig an Castlevania und das wissen die Entwickler des achten Resi-Teils wohl auch. Sie versuchen gzeilt, uns zu verwirren und spielen mit Horror- und Resident-Evil-Klischees. Hardcore-Fans der alten Resi-Spiele äußerten bereits ihren Unmut, doch wir finden die bisher vorgestellten Informationen ziemlich interessant. Außerdem bewies Capcom ja bereits beim letzten Teil, dass sie es durchaus verstehen, die renommierte Reihe neu zu erfinden. Genau wie in Part 7 erlebt man das Abenteuer übrigens wieder aus der Ego-Perspektive, wodurch das Geschehen noch intensiver ist. Eine Version für die Last-Gen-Konsolen ist übrigens noch nicht bestätigt und gleichermaßen – im Gegensatz zum Vorgänger – auch kein VR-Modus. Es hallten sich jedoch Gerüchte: Angeblich soll Resident Evil: Village der klar längste Teil der Reihe sein und ein Insider vermeldet, die Entwicklung sei bereits sehr weit fortgeschritten, sodass der Titel bereits im April erscheine. ❑

Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom | Termin: 2021


Und täglich grüßt das Attentätier: Als Colt muss man acht Ziele ausschalten, im Multiplayer-Modus kann ihm jedoch Julianna dazwischenfunken.

DEATHLOOP

Im neuen Spiel der Dishonored-Macher findet eine riesige Party statt. Allerdings ist es in Deathloop nicht unsere Aufgabe, uns zu besaufen und ins Blumenbeet zu kotzen, sondern acht Zielpersonen dort ausfindig zu machen und zu neutralisieren. Der Clou: Die Party befindet sich in einer Zeitschleife. Um Punkt 0 Uhr wird wieder alles zurückgestellt auf den Anfang der Feier. Diese Zeitschleife wird nur durchbrochen, wenn es uns gelingt, alle Ziele bis zu diesem Zeitpunkt auszuschalten. Aber unser Protagonist namens Colt hat einen Vorteil: Im Gegensatz zu den Partygästen, die sich zum Neubeginn der Zeitschleife an nichts erinnern können und deshalb den immer gleichen Routinen nachgehen, weiß Colt, was zuvor passiert ist. Das Scheitern gehört also zum Spielablauf, bis man sämtliche Ziele identifiziert und herausgefunden hat, in welcher Reihenfolge man sie am besten erledigt. Mit jedem Neustart der Zeitschlaufe hat man also mehr gelernt. Das klingt verdammt interessant, wir sind jedoch gespannt, wie der Spielfluss bei so einem ungewöhnlichen Ablauf funktioniert. Wer den optionalen Multiplayer-Modus aktiviert, macht sich das Leben übrigens noch schwerer, denn dann darf ein Online-Spieler als Killerin Julianna in euer Spiel kommen und Jagd auf euch machen. Oder ihr schlüpft selbst in die Rolle von Julianna. Klingt alles bisher ziemlich cool. ❑

Genre: Action-Adventure | Hersteller: Bethesda | Termin: 21. Mai 2021

HITMAN 3

Eines der ersten Spiele, die im neuen Jahr erscheinen, ist die Fortsetzung zu Hitman. Teil 3 bietet dabei den Abschluss der mit dem Reboot begonnenen Trilogie, sprich: Die Geschichte soll zu einem Ende geführt werden und alle losen Story-Enden im Optimalfall aufgegriffen werden – dabei soll es auch deutlich düsterer zugehen als in den beiden Vorgängern. Bislang sind drei verschiedene Schauplätze bekannt. Zum einen verschlägt es den Hitman nach Dubai, wo er eine Zielperson in einem der Luxus-Hochhäuser ausschalten soll – das sieht nicht nur echt schick aus, sondern versprüht auch John-Wick-Flair. Zum anderen meuchelt Agent 47 im ländlichen Devon, wo er sich in einer Villa in Dartmoor nicht nur mit einer zänkischen Adelsfamilie herumplagen, sondern auch noch einen nicht von ihm begangenen Mord aufklären muss. Als dritte Location wurde Ende November noch Chongqing bekannt gegeben. Die chinesische Metropole besucht der Hitman des nachts, wodurch die neonbeleuchteten Passagen fast schon Cyberpunk-Flair versprühen. Spielerisch bleibt natürlich alles beim Alten: Ihr versucht, möglichst ungesehen und kreativ eure Zielperson(en) aus dem Weg zu schaffen und bedient euch dabei zahlreicher Gadgets und Verkleidungen. Übrigens: PSVR wird dediziert unterstützt – ob auch andere VR-Brillen-Besitzer in den Genuss kommen, darüber verloren die Entwickler noch kein Wort. ❑

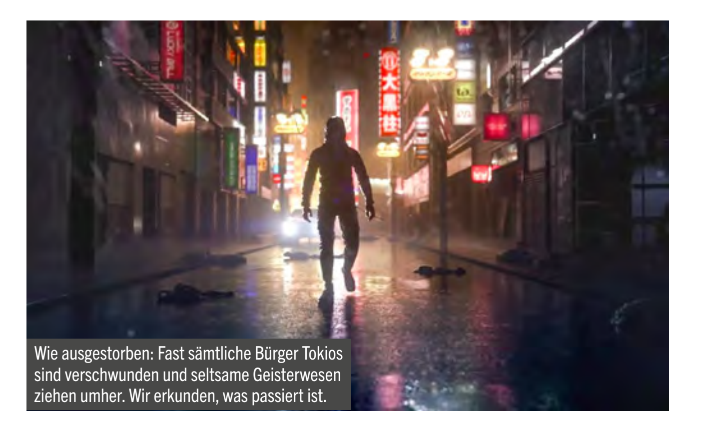
Genre: Action | **Hersteller:** IO Interactive | **Termin:** 20. Januar 2021

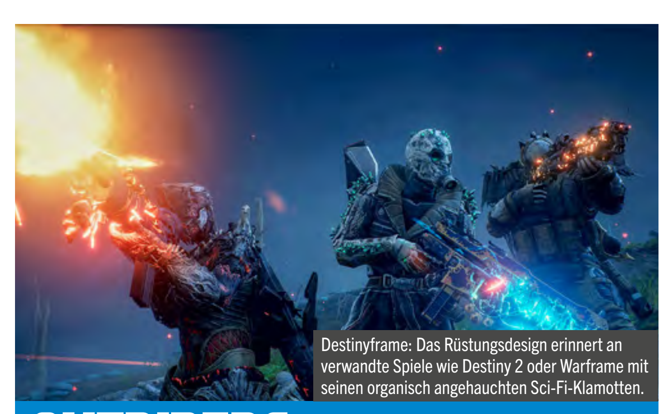

Chinapunk 2021: Das nächtliche Chongqing wurde kürzlich als neue Location vorgestellt und versprüht durch seinen Neon-Look ein wenig Cyberpunk-Flair.

GHOSTWIRE: TOKYO

Zum neuen Projekt der Macher von The Evil Within ist noch gar nicht so viel bekannt, außer dass diesmal nicht Shinji Mikami als Game Director am Projekt beteiligt ist. Doch auch sonst stieß der Titel mit dem ersten Gameplay-Trailer nicht unbedingt auf Gegenliebe, da sich viele Zocker eben ein Abenteuer im Stile eines The Evil Within nur im anderen Setting erwarteten. Wie wir alle wissen, ist es allerdings ein Zeichen von gutem Horror, wenn mit den Erwartungen der Rezipienten gespielt wird. Von daher sollte man das Projekt nicht schon als gescheitert betrachten. Ghostwire: Tokyo ist nämlich in vielerlei Hinsicht absolut interessant. Im Spiel sind fast alle Bürger Tokios auf mysteriöse Weise verschwunden und geisterhafte Erscheinungen machen sich in der Stadt breit. Aus der Ego-Perspektive bekämpft man diese „Besucher" genannten Wesen. Dafür führt man spezielle Handgesten aus, die dem Kuji-kiri entstammen. Laut den Entwicklern soll das Kampfsystem eine Mischung aus Karate und Magie sein. Klingt cool, wir sind aber noch ein bisschen skeptisch, wie sich das spielen wird. Komplett überzeugt sind wir hingegen schon von den genialen Lichteffekten, die es im bisherigen Gameplay-Material zu bestaunen gab. Tango Gameworks nutzen anscheinend ein hübsches Spiel aus Neonnlichtlicht und Schatten und sorgen so für Gruselatmosphäre. ❑

Genre: Action-Adventure | **Hersteller:** Bethesda | **Termin:** 2021


Wie ausgestorben: Fast sämtliche Bürger Tokios sind verschwunden und seltsame Geisterwesen ziehen umher. Wir erkunden, was passiert ist.


Destinyframe: Das Rüstungsdesign erinnert an verwandte Spiele wie Destiny 2 oder Warframe mit seinen organisch angehauchten Sci-Fi-Klamotten.

OUTRIDERS

Am Genre der Shooter-RPG-Mixturen sind schon so einige Studios gescheitert, zuletzt Bioware mit der Dauerbaustelle Anthem. Die Bulletstorm-Entwickler People Can Fly wollen es im Februar mit Outriders besser machen. Der Titel hätte ursprünglich noch in diesem Jahr erscheinen sollen, wurde aber unlängst auf Anfang Februar verschoben – vielleicht ganz gut so, denn im herbstlich-weihnachtlichen Releasetrubel wäre das Spiel vielleicht sonst auch untergegangen. Spielerisch erwartet euch wie erwähnt eine Mixtur aus Third-Person-Shooter und Rollenspiel, wie man das vielleicht in ähnlicher Form aus Warframe, Destiny (halt mit anderer Perspektive) oder eben Anthem kennt. Daher erstellt ihr auch ganz klassisch wie in einem RPG euren Charakter, zur Auswahl stehen dabei vier Klassen – der Trickster, der Devastator, der Pyromancer und der Technomancer. Diese verfügen über spezielle Fähigkeiten und Skill-Trees, der Devastator etwa sendet Schockwellen aus, während der Trickster die Zeit manipulieren kann. Danach questet und ballert ihr euch dann solo oder mit bis zu zwei Mitspielern über den mysteriösen Alien-Planeten Enoch, auf dem die sogenannte „Anomalie" tobt, ein riesiger Energiesturm, der euch nicht nur eure Kräfte verleiht, sondern auch die Kolonisation massiv erschwert. Und genretypisch sammelt ihr dabei natürlich neben Levelerfahrung jede Menge Loot. Wir sind gespannt! ❑

Genre: Action | Hersteller: Square Enix | Termin: 02. Februar 2021


Erneut versetzt es uns als Kopfgeldjäger in die verstrahlte Zone rund um das ehemalige Atomkraftwerk in Tschernobyl.

S.T.A.L.K.E.R. 2

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl sowie das Prequel Clear Sky und der Nachfolger Call of Pripyat genießen unter PC-Zockern einen ausgezeichneten Ruf. Die Mischung aus Ego-Shooter mit RPG-, Survival- und Horror-Elementen, angelegt in einem dystopischen Setting in der verstrahlten Zone rund um Teschernobyl war spielerisch fordernd, atmosphärisch dicht und erzählte eine interessante Geschichte. 2012 wurde die Entwicklung eines richtigen großen Nachfolgers zwar eingestellt, doch 2018 nachmen GSC Game World die Arbeiten an S.T.A.L.K.E.R. 2 wieder auf und auf dem Xbox Showcase 2020 gab es einen ersten Trailer zu bestaunen, der laut Entwicklern in In-Game-Grafik läuft. So schaurig schön wie das neue S.T.A.L.K.E.R. erstrahlt, hat sich GSC einiges vorgenommen. Überhaupt sind die Ankündigungen seitens der Entwickler sehr selbstbewusst. Teil 2 soll nämlich neben der im Trailer zu bewundernden Prachtgrafik auch eine der größten offenen Spielwelten überhaupt bieten. Dennoch sollen Atmosphäre und Story nicht darunter leiden. Neue Mutanten sollen für Horror-Flair sorgen und unsere Entscheidungen sollen den Spielverlauf bestimmen. Genau wie in den Vorgängern soll es auch wieder verschiedene Enden geben. Nur einen Release-Termin rücken die Devs noch nicht raus. Bestätigt ist bislang nur, dass der Shooter für PC und Xbox Series X erscheint und sofort Teil des Xbox Game Pass sein wird. ❑

Genre: Ego-Shooter | Hersteller: GSC Game World | Termin: TBA

CHERNOBYLITE

Auf dem PC befindet sich das atmosphärische Survival-Spiel des polnischen Studios The Farm 51 bereits seit über einem Jahr im Early Access, 2021 soll es dann aber auch endlich richtig für Rechner und Konsolen erscheinen. Chernobylite wurde sicherlich von S.T.A.L.K.E.R. und der Metro-Reihe inspiriert, beinhaltet aber mehr Science-Fiction- und Survival-Elemente. Wir übernehmen die Rolle von Igor, einem ehemaligen Ingenieur im Kernkraftwerk von Tschernobyl. Igor schleicht sich zurück auf das Gelände, um das titelgebende Mineral Chernobylite zu sammeln, womit er eine Kanone antreiben möchte, die Dimensionsrisse herstellt. Irgendwie möchte er nämlich seine Frau zurückholen, die damals bei der Reaktorschmelze in Terschnobyl starb. Ach ja, KGB und CIA mischen natürlich auch noch mit. Also ja, die Story ist etwas verworren. Dafür war Chernobylite bereits im Early Access herrlich atmosphärisch und gruselig, ohne dabei auf blöde, vorhersehbare Jump-Scares zu setzen. Hört man flüsternde Stimmen oder landet plötzlich in einer spielbaren Rückblende von Igor am Tag der Katastrophe, zuckt man unwillkürlich zusammen. Wir hoffen allerdings, dass The Farm 51 für den richtigen Release stark am Shooter- und Stealth-Gameplay sowie an der ziemlich blöden KI geschraubt haben. Diese Mängel machten uns im Early Access nämlich doch oftmals die Immersion kaputt. ❑

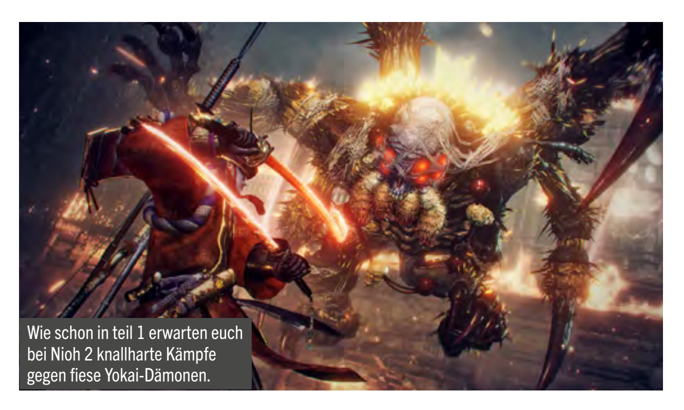
Genre: Survival-Action | **Hersteller:** The Farm 51 | **Termin:** 2021


Chernobylite machte im Early Access bereits einen atmosphärischen Eindruck. Wir hoffen, dass auch die Gameplay-Mängel zum richtigen Release beseitigt werden.

NIOH 2: COMPLETE EDITION

Nichts ist lästiger als auf Dinge zu warten, von denen man weiß, dass sie einem gefallen werden. Glücklicherweise lehrte uns das Coronajahr 2020 jedoch Geduld, sodass wir dem Release von Nioh 2 auf dem PC zwar sehnlichst entgegenfieberten, die Zeit aber bislang überstanden, ohne den Playstation-Zockern, die das Action-RPG bereits seit März 2020 spielen dürfen, eine ordentliche Schelle zu verpassen. Außerdem hat sich das Warten ja auch gelohnt, denn PC-Spieler bekommen am 05. Februar 2021 direkt die Complete Edition des beinharten Abenteuers, Das bedeutet: Alle drei großen DLCs The Tengu's Disciple, Darkness in the Capital und The First Samurai sind direkt im Spiel enthalten. Doch worum geht es überhaupt? Nioh 2 erzählt die Vorgeschichte zu Nioh und wieder kämpft man als furchtloser Samurai gegen fiese Yokai-Dämonen. Allerdings erfährt man hier, dass nicht alle Yokai böse sind und die interessante Geschichte bietet einige tolle Twists. Wie schon im ersten Teil stehen wieder knackige Kämpfe im Fokus, doch der Schwierigkeitsgrad ist sogar noch mal höher angesetzt. Einige Bosskämpfe sind sogar fast schon unfair und man muss stellenweise immer wieder grinden, um eine Chance zu haben. Trotzdem ist Nioh 2 ein echter Hit, denn Fortschritts- und Kampfsystem sind clever, spaßig, fordernd und stets motivierend. Zudem ist die Spielwelt schön und abwechslungsreich. ❑

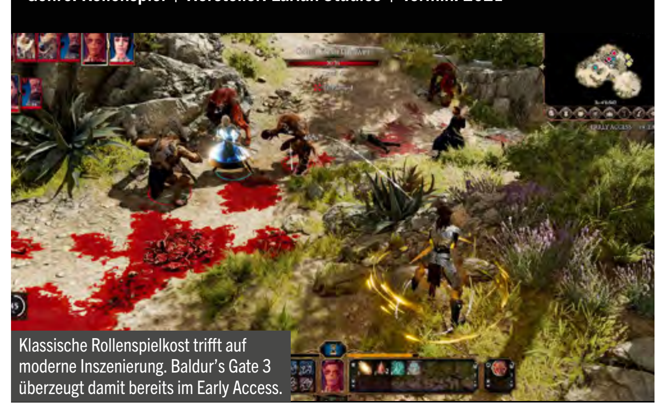
Genre: Action-RPG | **Hersteller:** Koei Tecmo | **Termin:** 05. Februar 2021


Wie schon in teil 1 erwarten euch bei Nioh 2 knallharte Kämpfe gegen fiese Yokai-Dämonen.

BALDUR'S GATE 3

Hört ein PC-Spieler im gewissen Alter die Worte Baldur's Gate, fangen die trüben Augen wieder an zu leuchten. Die ersten beiden Teile sind absolute Kult-RPGs, sodass die Erwartungen der Fans an einen Nachfolger riesig sind. Glücklicherweise haben sich die Rollenspiel-Experten von Larian Studios der Fortsetzung angenommen. Die Belgier bescherten uns mit der Divinity-Reihe bereits Oldschool-RPGs der Extraklasse und bleiben der von ihnen gewohnten hohen Qualität auch bei Baldur's Gate 3 treu. Das sehen wir ja bereits seit Oktober, als der Titel in den Early Access startete und direkt begeisterte. Klar, das Spiel ist eben noch nicht fertig und dementsprechend stolpert man noch über einige Macken und technische Probleme, doch selbst ein deutscher Bundesligaschiedsrichter dürfte das riesige Potenzial des Spiels erkennen. Der Charaktereditor überzeugt beispielsweise schon jetzt mit vielen detaillierten Optionen und im Spielverlauf sieht man sogar, dass es Larian Studios gelingt, ein klassisches Rollenspiel mit moderner, cineastischer Inszenierung zu kombinieren. So mitreißend war noch kein Teil der auf Dungeons & Dragons basierenden Reihe! Besonders haben uns aber bislang die vielen Möglichkeiten, mit denen wir ans Ziel kommen können, gefallen. Für jede Quest stehen unterschiedliche Lösungswege zur Verfügung. Wir sind also sehr optimistisch, dass das fertige BG3 ein Hit wird. ❑

Genre: Rollenspiel | Hersteller: Larian Studios | Termin: 2021

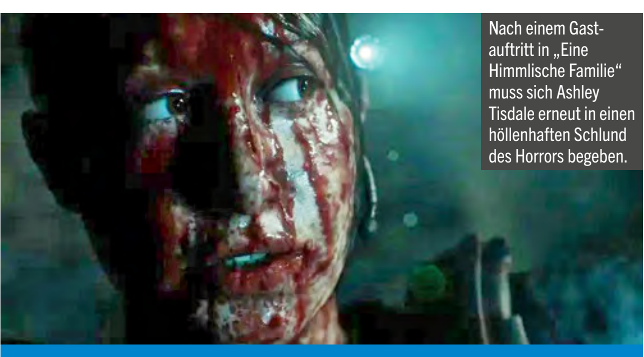

Klassische Rollenspielkost trifft auf moderne Inszenierung. Baldur's Gate 3 überzeugt damit bereits im Early Access.


Farah und der Prinz versuchen, die Welt vor den Sandmonstern zu retten. Aber werden die auch die wahre Liebe finden? Schalten Sie nächste Woche wieder ein!

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME REMAKE

Der Prinz von Persien hat es nicht leicht: Aus einenem Verschulden ist der Vaddi tot, die Welt wird von fiesen Sandmonstern überrannt und dann hat er deswegen auch noch die ganze Zeit einen halben Sandstrand in der Arschritze. Hat aber auch sein Gutes, denn die gelben Steinkrümel helfen ihm in Kombination mit dem von ihm in Besitz genommenen Dolch der Zeit, selbige in brenzligen Situationen zurückzudrehen und einen gewagten Sprung oder einen Kampf nach dem Dahinscheiden noch einmal anzugehen. Diese Mechanik war im Originalspiel revolutionär, heutzutage ist sie ein alter Hut, und auch mit Blick auf das restliche Spiel ist es fraglich, ob der (überschaubare) grafische Aufputz des Klassikers von 2003 reicht, um das Remake 2021-tauglich zu machen. Weitere Anpassungen sollen sich sehr in Grenzen halten. Also mal gucken. Das Parcours-Gameplay vorbei an gefährlichen Stachelfallen und über endlose Angründe hinweg war anno dazumal zumindest wirklich herausragend gut gelungen, die Kämpfe waren simpel, erlaubten aber einen netten Flow. Nachdem der ursprünglich angepeilte Releasetermin Mitte Januar gefallen ist, bleibt zu hoffen, dass zumindest die Grafik noch einmal in Angriff genommen wird, denn wenngleich deutlich hübscher als im Original, sieht's doch alles andere als zeitgemäß aus. Ach ja, und wann kommt jetzt endlich ein neues Prince of Persia? ❑

Genre: Action-Adventure | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 18. März 2021


Nach einem Gastauftritt in „Eine Himmlische Familie" muss sich Ashley Tisdale erneut in einen höllenhaften Schlund des Horrors begeben.

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: HOUSE OF ASHES

Fans von High School Musical horchen begeistert auf, denn im nächsten Teil der Dark-Pictures-Anthology namens House of Ashes ist dessen Neben-Star Ashley Tisdale dabei und darf erneut sein unfassbares Schauspieltalent beweisen! Okay, das war jetzt unfair. Die Dame hat auch auch in Hotel Zack & Cody mitgespielt. Jedenfalls, House of Ashley – äääh m, Ashes: Nach einem Geisterschiff und einem Dorf, in dem Hexenverbrennungen durchgeführt wurden, geht es diesmal nach dem Ende des Irakkrieges hinab in die Untiefen eines sumerischen Tempels. Was dort alles passieren wird? Darüber gibt der erste Trailer noch nicht wirklich Auskunft, es wird aber wohl wieder GRUUUUSELIG. Spielerisch wird das Abenteuer natürlich wieder superseicht, soll heißen, wir rennen rum, gucken auf Dinge, freuen uns über Jumpscares, treffen Entscheidungen in Dialogen und bestehen (idealerweise) diverse Quick-Time-Events. Hier geht es mehr um die Atmosphäre und die Geschichte – hoffentlich ist sie etwas kreativer als in den Vorgängern, die beide mehr oder minder auf denselben Twist hinausliefen. Seine voll Stärke wird auch House of Ashes wohl wieder im Koop-Online-Multiplayer für zwei Teilnehmer entfalten, in dem beide Teilnehmer die Geschehnisse aus unterschiedlichen Perspektiven erleben. Zum Budgetpreis für ein, zwei nette Abende taugt das bestimmt wieder. ❑

Genre: Adventure | **Hersteller:** Bandai Namco | **Termin:** 2021

LITTLE NIGHTMARES 2

Der gelbe Regenmantel war in Little Nightmares das Markenzeichen der kleinen Hauptprotagonistin Six. Das 2017 erschienene Abenteuer überzeugte trotz einiger Macken mit einer packenden Geschichte in einer düsteren, klaustrophobischen Umgebung. Auch im Nachfolger wird das Mädchen im gelben Regenmantel wieder eine Rolle spielen, dieses Mal jedoch als Begleiterin des schüchternen Jungen Mono. Little Nighmares 2 wird zwar kein Koop-Gameplay implementieren, dennoch ergibt sich durch die KI-Begleiterin ein völlig neues Spielgefühl. Spielte der Vorgänger noch ausschließlich im beklemmenden Schlund, so zieht es die beiden Kinder in Little Nighmares 2 mehr in die nicht weniger gruselige Außenwelt. Dunkle Wälder, unheimliche Gebäude und finstere Höhlen werden auch im zweiten Teil für den einen oder anderen kleinen Albtraum sorgen. ❑



Genre: Action-Adventure | **Hersteller:** Bandai | **Termin:** 11. Februar 2021

NIER REPLICANT

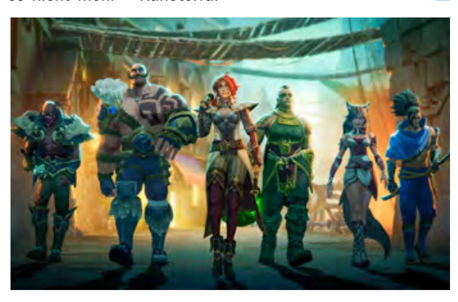
Obwohl es sich bei Nier Replicant um eine Neuauflage des 2010 auch hierzulande erschienenen Nier handelt, dürften viele Elemente des Spiels einem europäischen Publikum neu vorkommen. Das liegt daran, dass Entwickler Cavia und Publisher Square Enix damals zwei verschiedene Versionen des Spiels auf den Markt brachten, von denen nur eine – eine für den Westen lokalisierte Version namens Nier Gestalt – außerhalb Japans veröffentlicht wurde. Das Remake beruht nun jedoch auf der ursprünglichen japanischen Fassung, die auch damals schon den Namen Nier Replicant trug. In diesem kontrolliert ihr einen Schwertkämpfer, dessen Schwester von einer schrecklichen Krankheit geplagt wird, für die es ein Heilmittel zu finden gilt. Die großartig erzählte Geschichte bietet wie auch der Nachfolger Nier Automata verschiedene Enden, die ein erneutes Durchspielen belohnen. ❑



Genre: Action-RPG | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 23. April 2021

RUINED KING: A LOL STORY

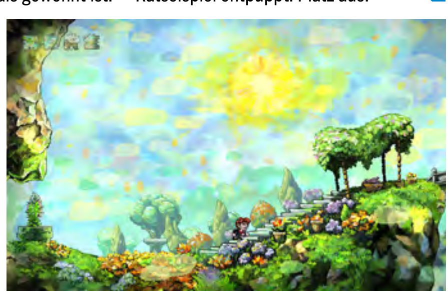
„Lol" – das ist nicht nur das, was wir sagen, wenn Lukas mal wieder mit absolut übertriebenen Forderungen bei uns im Büro steht. „Ich würde gern die Toilette hier mitbenutzen.", „Darf ich auch 1-2 Tage Urlaub haben?", oder „Nein, ihr dürft mir keine Schmuggelware in den Bauch einnähen!" – wir können es nicht mehr hören. LoL ist aber auch die Abkürzung für League of Legends, das wohl erfolgreichste MOBA der Welt. Entwickler Riot Games gründete jüngst das Publishing-Unternehmen Riot Forge, über das Third-Party-Studios Spiele im LoL-Universum umsetzen dürfen. Und das erste davon ist eben Ruined King. Die Macher Airship Syndicate waren vorher unter anderem für Darksiders Genesis oder Battle Chasers: Nightwar verantwortlich, in eine ähnliche Kerbe schlägt dann auch ihre „LoL Story": Euch erwartet ein rundenbasiertes RPG mit bekannten Charakteren der Welt von Runeterra. ❑



Genre: Rollenspiel | **Hersteller:** Riot Forge | **Termin:** Anfang 2021

BRAID: ANNIVERSARY ED.

Jonathan Blow, der primäre Entwickler hinter Braid und nun der Anniversary Edition, erklärt seine Herangehensweise an die Neuauflage so: „Unser Leitprinzip war, dass wir das Spiel nicht „Star Wars: Speciual Edition"-izieren wollen." Soll heißen: Das, was man bekommt, ist das, was man als Kenner des Originals gewohnt ist. Allerdings mit komplett neu handgezeichneter Grafik, neu aufgenommener Musik, zusätzlichen Animationen, sinnvollen anpassungen und einem ausgiebigen Audiokommentar, der jedes Detail der Entwicklung beleuchten soll. Wer will, wird zudem jederzeit mittels simplem Knopfdruck zur Originalfassung zurückkehren können, in der ausnahmslos alles so bleibt, wie es war, UND ES WIRD SICH DA AUCH NICHTS DRAN RÜTTELN. Und was ist Braid? Ein Pseudo-Hüpfspiel mit Zurückspul-Mechanik, welches sich innerhalb kürzester Zeit als bockschweres – und extrem gutes! – Rätselspiel entpuppt. Platz aus. ❑



Genre: Puzzlespiel | **Hersteller:** Thekla, Inc. | **Termin:** 1. Quartal 2021

NEW WORLD

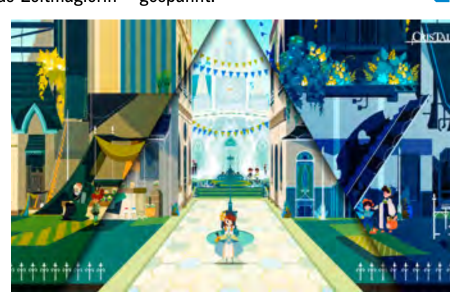
Amazon will etwas vom großen Spielekuchen abhaben – das ist keine Neuigkeit, ging mit Crucible aber im letzten Jahr bereits einmal spektakulär in die Hose. Mit New World haben sie für 2021 aber noch ein MMORPG-Eisen im Feuer, das die Fehler der Shooter-Kollegen nicht wiederholen soll. Auch wenn die Vorzeichen etwas besser sind, können wir anhand der ersten Stress-Tests, bei denen wir mit dabei waren, noch keine Entwarnung geben. Denn New World weiß aktuell noch nicht so recht, wo es eigentlich hin will. Ein Quest-Design wie in WoW, Survival-Elemente, Crafting-Fokus, Housing und ein aktives Kampfsystem à la Tera wirkten beim Anspielen noch nicht wirklich harmonisch, sondern eher wie ein zusammengeworfenes Best of aus anderen Konkurrenz-Titeln. Dass der eigentlich geplante PvP-Fokus während der Entwicklung über den Haufen geworfen wurde, aber noch überall im Spiel zu spüren ist, hilft auch nicht sonderlich. Spannend bleibt das Projekt aber allemal. ❑



Genre: Online-Rollenspiel | **Hersteller:** Amazon Game Studios | **Termin:** Anfang 2021

CRIS TALES

Wie sagt Marty McFly so richtig in Zurück in die Zukunft: „Niemand nennt mich eine feige Sau!" Das hat absolut überhaupt nichts mit Cris Tales zu tun, aber hey, Zeitreise und so, und irgendeinen Einstieg in den Text braucht man halt! In Cris Tales spielen wir das junge Mädchen Crisbell, das das Zeitmagierin in der Lage ist, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gleichzeitig zu sehen. Das zeigt sich dadurch, dass in Städten der Bildschirm vertikal in drei Teile geteilt ist und wir die drei verschiedenen Wirklichkeitsdebenen nebeneinander ablaufen. Das ist kreativ, zeugt von der Mühe, jedes Gebiet gleich in mehreren Varianten gestalten zu müssen und wird für spannende Rätsel genutzt. Auch in der Oberwelt und in den rundenbasierten Kämpfen wird zeitgereist, dann verwandelt sich etwa ein feindlicher Wolf von einer reißenden Beste zum Welpen. Wir sind gespannt! ❑



Genre: Rollenspiel | **Hersteller:** Modus Games | **Termin:** Anfang 2021

KENA: BRIDGE OF SPIRITS

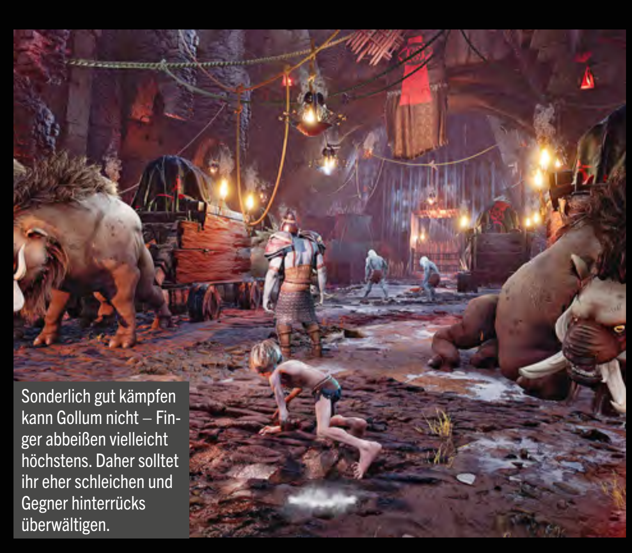
Ja gut, da waren die Ankündigungen zum nächsten God of War und zu Horizon: Forbidden West, zu Spider-Man: Miles Morales und vielem mehr, aber vergesst all das! Das Spiel, welches uns damals bei der offiziellen Enthüllung der PS5 besonders verzauberte, war Kena: Bridge of Spirits, und wer nicht unserer Meinung ist, frisst auch in seiner Freizeit Hundewelpen #isso #MeineMeinung #StarkeMutigeMeinung. Das Action-Adventure mit der titelgebenden Kena in der Hauptrolle sieht fast aus wie ein spielbarer Pixar-Film. Kena hilft in einer magischen Welt den Seelen Verstorbener dabei, ins Jenseits zu gelangen, dafür wird gezaubert, gekämpft und es werden Rätsel gelöst. Fun fact: Guckt euch mal den brillanten Zelda-Majora's-Mask-Kurzfilm namens Terrible Fate auf Youtube an. Der stammt von den Entwicklern und motivierte sie zur Erschaffung des Spiels. Und das Beste: Kena erscheint auch für den PC. ❑



Genre: Action-Adventure | **Hersteller:** Ember Lab | **Termin:** 1. Quartal 2021

DER HERR DER RINGE: GOLLUM

Im Mammut-Fantasy-Meisterwerk Der Herr der Ringe schrieb Autor J.R.R. Tolkien einst, dass ein Hobbit das „wohl unwahrscheinlichste Geschöpf" sei, dem der Eine Ring in die Hände fallen konnte. Ähnlich skurril ist es, sich einen dauerbrabbelnden Irren als Videospiel-Protagonisten auszusuchen. Und doch hat Daedalic genau das im letzten Jahr getan, denn der Hauptcharakter ihres neuesten Action-Adventures ist kein Geringerer als Gollum. Da der von Wahnsinn und dem Ring verzehrte Ex-Hobbit kein sonderlich guter Kämpfer ist, steht in Der Herr Der Ringe: Gollum auch das Schleichen im Mittelpunkt. Auf der Suche nach seinem „Schatz" durchstreift ihr in bester Stealth-Manier düstere, mitunter recht vertikale Levels in Mordor und Co. Dabei klettert und hüpft ihr möglichst ungesehen durch die Gebiete und schaltet Feinde – wenn überhaupt – hinterrücks aus. Gleichwohl könnt ihr wohl auch wie in der Hitman-Reihe die Umgebung dazu nutzen, Feinde zu beseitigen – wie weit das im Endeffekt dann geht, muss sich natürlich zeigen. Schließlich macht Gollum eigentlich nicht den Eindruck, als könne er langfristige, knifflige Pläne umsetzen. Zudem wollen die Entwickler die gespaltene Persönlichkeit des Protagonisten als Gameplay-Element aufgreifen. Wer besonders skrupellos vorgeht, der stärkt die Gollum-Seite, wer etwas menschlicher agiert, bewahrt sich einen Rest des Verstandes von Sméagol. Wie Herr-der-Ringe-Kenner zudem erkannt haben dürften, spielt Gollum irgendwann zwischen den Ereignissen von „Der kleine Hobbit" und „Der Herr der Ringe", als sich der Ring bereits im Besitz Bilbos befand und Gollum nach ihm suchte. ❑



Sonderlich gut kämpfen kann Gollum nicht – Finger abbeißen vielleicht höchstens. Daher solltet ihr eher schleichen und Gegner hinterrücks überwältigen.

Genre: Action-Adventure | **Hersteller:** Daedalic Ent. | **Termin:** 2021

HYTALE

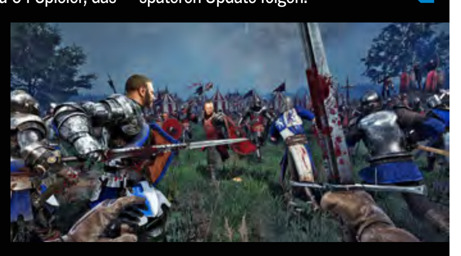
Dass Minecraft auch in anderen Genres funktioniert, bewies Microsoft im letzten Jahr selbst mit Minecraft Dungeons. Ähnlich veranlagt ist auch Hytale, wenn auch ohne offizielle Lizenz. Die Macher des Sandbox-RPGs betrieben nämlich einst den Minecraft-Server Hypixel, entschieden dann aber irgendwann, ihr eigenes Ding zu machen, um mehr Kontrolle (und natürlich auch Einnahmen) zu haben. Das Ergebnis hört auf den Namen Hytale und sieht durch seinen blockigen Voxel-Stil immer noch extrem nach Minecraft aus. Spielerisch wird ein Mix aus Dungeon-Crawler-RPG und Sandbox-Community-Kram geboten – also grob eine Mischung aus Minecraft und Minecraft Dungeons. Hinzu kommen cinematische Tools, mit denen ihr in der Community Filme drehen und schauen könnt – wer es braucht … Als Publisher für den Titel fungiert mittlerweile übrigens Riot Games, die die Hypixel Studios letztes Jahr aufkauften. ❑



Genre: Sandbox-RPG | **Hersteller:** Hypixel Studios / Riot Games | **Termin:** 2021

CHIVALRY 2

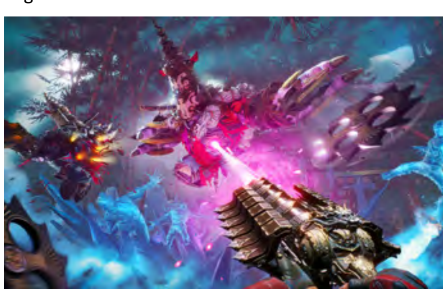
Hätte man Chivalry 2 vor 15 Jahren an die USK-Zentrale geschickt, wäre das Gebäude wohl vor Schreck in sich zusammengekracht. Wie schon sein Vorgänger inszeniert das Actionspiel äußerst derbe Mehrspielergefechte im finsteren Mittelalter. Aus der Ego-Perspektive erlebt ihr fordernde Scharmützel und Belagerungsschlachten für bis zu 64 Spieler, das wuchtige Nahkampfsystem wurde dazu grundlegend überarbeitet und auch die Grafik macht einen großen Sprung nach vorn. Darüber hinaus nutzt Chivalry 2 ein makaberes Zerstückelungssystem, dank dem ihr die Köpfe eurer Gegner schleudern und selbst mit abgetrennten Gliedmaßen weiterkämpfen könnt („Ist nur ne' Fleischwunde!"). Auf dem PC ist bereits eine Alpha spielbar, die fertige Version soll definitiv in diesem Jahr kommen, inklusive Crossplay. Zum Release wird man allerdings noch keine Pferde reiten können, das Feature soll erst in einem späteren Update folgen. ❑



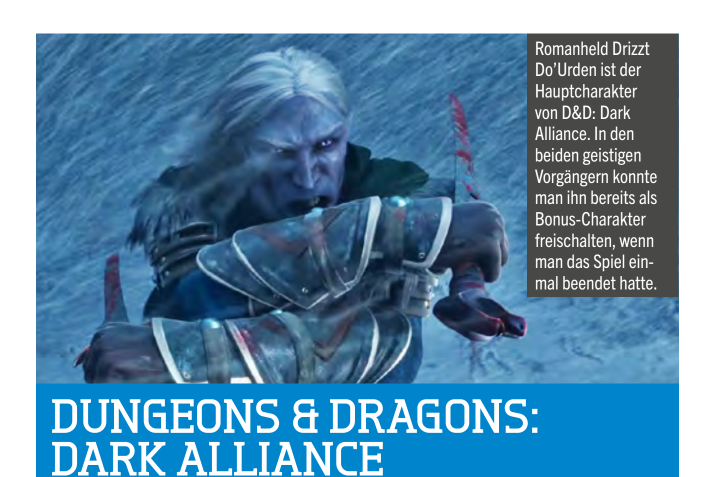
Genre: Mehrspieler-Action | **Hersteller:** Tripwire Interactive | **Termin:** 2021

SHADOW WARRIOR 3

Die abgefahrene Shooter-Reihe geht in die dritte Runde und dabei wird natürlich wieder jede Menge Blut vergossen und auch die eine oder andere Gliedmaße wird umherfliegen. So viel ist sicher. Diesmal verschlägt es Lo Wang in ein fiktives asiatisches Land, das sehr and as feudale Japan erinnert. Eigentlich ist Lo Wang auf der suche nach einem sagenumwobenen Drachen, doch natürlich stellen sich ihm jede Menge Monster und Dämonen in den Weg, die er erstmal wegklatschen muss. Im Gameplay-Reveal-Trailer durchlöchert Lo Wang seine Gegner mit absurden Kanonen, zerteilt sie mit seinem Katana oder er schubst sie in Fallen, wo sie zermatscht werden. Bei so viel Blut und Gedärm auf dem Bildschirm wünscht man sich fast einen Scheibenwischer. Richtig cool: Nun darf man sich auch mit einem Greifhaken durch die Levels bewegen oder damit Fallen aktivieren. Was für ein irres Gemetzel! ❑



Genre: Ego-Shooter | **Hersteller:** Devolver Digital | **Termin:** 2021



Romanheld Drizzt Do'Urden ist der Hauptcharakter von D&D: Dark Alliance. In den beiden geistigen Vorgängern konnte man ihn bereits als Bonus-Charakter freischalten, wenn man das Spiel einmal beendet hatte.

DUNGEONS & DRAGONS: DARK ALLIANCE

Baldur's Gate: Dark Alliance 1 und 2 sind echte Action-RPG-Klassiker, die auch heute noch richtig Laune machen. Vor allem der erste Teil ist ordentlich gealtert und bietet jede Menge D&D-Flair. Warum ihr trotzdem noch nie von den Titeln gehört habt? Nun, womöglich weil sie damals nur für die PlayStation 2 und die erste Xbox erschienen, obwohl sie auf dem PC bestens aufgehoben gewesen wären. Dies will der im vorletzten Jahr angekündigte spirituelle Nachfolger nun endlich besser machen, denn neben allen Konsolen sollen auch endlich die PC-Fans bedacht werden. Trotz des ersten Trailers vor etwas mehr als einem Jahr sind die bisherigen Infos zum Titel allerdings eher spärlich. Eine wichtige Neuerung ist natürlich, dass das „Baldur's Gate" im Titel fehlt, was aber recht schnell erklärt ist: Statt in der durch die beiden RPG-Klassiker bekannten Fantasy-Metropole spielt die Story nun im frostigen Icewind Dale, ebenfalls durch die gleichnamigen Spiele ein Begriff. Zudem ist das dritte Dark Alliance deutlich betonter im D&D-Lore verankert. Statt namenloser Helden wie in den Vorgängern verkörpert ihr nun nämlich R. A. Salvatores Romanhelden Drizzt Do'Urden und dessen Sidekicks Wulfgar, Bruenor Battlehammer und Catti-Brie. Im Singleplayer-Modus steuert ihr einen der vier Abenteurer und könnt auch wechseln, im Koop-Modus übernehmen bis zu drei Mitspieler eure Kollegen. Wann genau wir in die Rolle des ikonischen Drow-Rangers schlüpfen, steht aber noch nicht fest. ❑

Genre: Action-Rollenspiel | **Hersteller:** Deep Silver | **Termin:** 2021



Mit Chaos-Truppen ist nicht gut Kirschen essen. Gott sei Dank sollt ihr sie in Darktide daher auch nur töten.

WARHAMMER 40.000: DARKTIDE

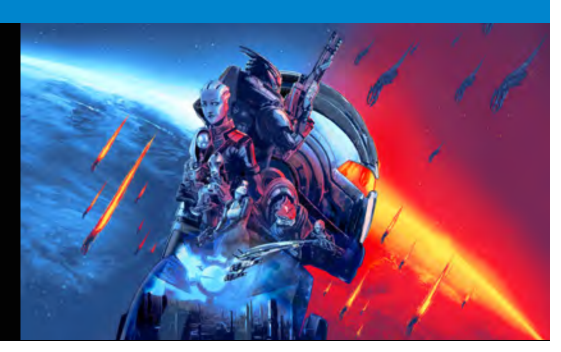
Gefühlt vergeht ja keine Woche mehr, in der nicht irgendein neues Spiel im Warhammer-40.000-Universum angekündigt wird. Das wäre eigentlich auch nichts Schlechtes, doch leider entpuppten sich die meisten davon als ziemlich mittelmäßig und gehen deshalb häufig unter. Doch Darktide genießt seit seinem ersten Gameplay-Trailer unsere volle Aufmerksamkeit, schließlich sind mit Fatshark die gleichen kreativen Köpfe am Werk, die schon mit den beiden Vermintide-Spielen großartige Warhammer-Schlachtplatten serviert haben. Kein Wunder also, dass auch ihr jüngstes Baby Darktide den gleichen Ansatz verfolgt, nur diesmal eben nicht im Fantasy-Universum, sondern mit frischem 40k-Setting: Darktide spielt in der düsteren Makropolstadt Tertium, in deren Tiefen sich die Flut der Finsternis ausgebreitet hat. Wie schon seine geistigen Vorgänger basiert Darktide auf dem Koop-Spielprinzip von Left 4 Dead, das heißt: Ihr mäht euch im Viererteam durch Unmengen an Chaos-Kultisten und anderen Ekelpaketen. Gespielt wird wieder aus der Ego-Ansicht, brutale Nahkämpfe und deftige Schießereien sollen dabei eine gleichwertige Rolle spielen. Und natürlich ist wie schon in Vermintide gutes Teamwork unverzichtbar, sonst geht ihr in der Gegnerflut gnadenlos unter. Zwischen den Missionen verbessert ihr außerdem eure Ausrüstung und passt das Aussehen eurer vier Helden an. Releasetermin? Irgendwann in diesem Jahr. ❑

Genre: Koop-Action | **Hersteller:** Fatshark | **Termin:** 2021

MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

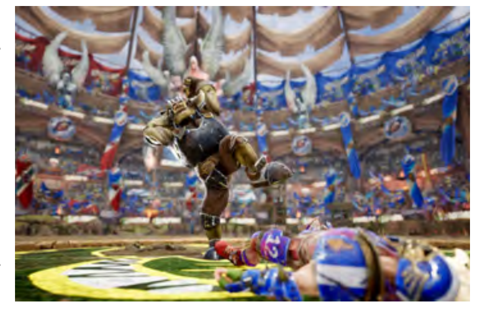
Es war so ein bisschen das am schlechtesten gehütete Geheimnis der Videospiele-Industrie, denn bereits seit ein, zwei Jahren wurde immer wieder gemunkelt, dass uns ein Remaster der Mass-Effect-Trilogie bevorsteht. Im November machte EA dann Nägel mit Köpfen und kündigte für 2021 die Legendary Edition an. Die soll alle drei Teile der Reihe – das umstrittene Andromeda ausgenommen – enthalten, DLCs und ehemalige Promo-Inhalte mit inbegriffen. Alle Inhalte werden dabei neu gemastert und für 4K-Optik optimiert. Ob tatsächlich alle DLCs an Bord sind oder ob etwa das Mehrspieler-Zeug weggelassen wird, ist allerdings noch nicht bekannt. Erscheinen wird das Spiel neben dem PC nur für Last-Gen-Konsolen, Next-Gen-Besitzer profitieren aber auch von Zusatz-Features und natürlich technischen Verbesserungen. Im Zuge der Ankündigung bestätigte EA dann übrigens auch, dass man am fünften Mass Effect arbeitet. Dazu gibt's aber noch gar nix. ❑

Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 1. Hälfte 2021



BLOOD BOWL 3

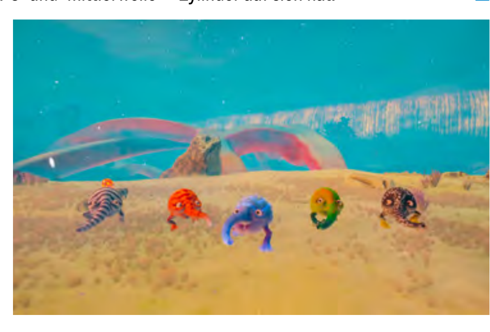
Der Super Bowl naht mit großen Schritten und auch der nächste Blood Bowl ist nicht mehr allzu weit entfernt: 2021 soll endlich der dritte Teil der martialischen Football-Simulation erscheinen. Wie auch die Vorgänger basiert Teil 3 auf der Warhammer-Tabletop-Vorlage, bietet also typische Teams wie Orks, Nurgle, Zwerge, Menschen, Skaven oder Chaos-Truppen. Jedes Team verfügt dabei über unterschiedliche Stärken, Schwächen und Skills, die verschiedene Spielweisen bedienen – einige passen besser, andere haben stärkere Läufer und wieder andere bestechen durch rohe Körperkraft. Schließlich geht es in Blood Bowl, wie der Name erahnen lässt, nicht unbedingt friedlich auf dem Feld zu. Wer selber Probe spielen möchte: Die Vorgänger sind beide richtig gut und im Frühjahr soll zudem eine (Vorbesteller-)Beta-Phase starten. ❑



Genre: Strategie/Sport | **Hersteller:** Nacon | **Termin:** 1. Hälfte 2021

THE ETERNAL CYLINDER

Spore meets No Man's Sky. Bereits im Jahr 2015 entstand The Eternal Cylinder. Damals allerdings noch als leidenschaftliches Hobbyprojekt. Nach regelmäßigem extrem positiven Feedback entwickelte sich das Spiel zu einem heiß erwarteten Indie-Titel für den PC und mittlerweile auch die Konsolen. In dem Survival-Abenteuer übernehmen wir eine frisch geschlüpfte, außerirdische Kreatur und versuchen zunächst einfach nur zu überleben. Am Anfang wirkt unser knuddeliges Baby-Monster auf dem düsteren, fremden Planeten äußerst hilflos, doch im Laufe der Zeit lernen wir, unsere DNA und das Aussehen zu verändern, um in der Nahrungskette aufzusteigen. Und natürlich wollen wir auch herausfinden, was es mit dem titelgebenden, alles plattwalzenden Zylinder auf sich hat. ❑



Genre: Survival-Action | **Hersteller:** Good Shepherd | **Termin:** 2021

SHADOW MAN REMASTERED



Auch für Retro-Fans hat das Spielejahr 2021 natürlich etwas zu bieten: In den nächsten Monaten soll die Remastered-Version von Shadow Man erscheinen. Der Klassiker wurde 1999 von den Entwicklern Acclaim Entertainment für den Nintendo 64 veröffentlicht. Der Sache angenommen haben sich die Remaster-Experten von Nightdive Studios, die bereits unter anderem Doom 64 und Turok: Dinosaur Hunter erfolgreich aufhübschten. Der Grafik-Charme des Shadow Man-Originals soll dabei trotz einer frisierten 4K-Optik beibehalten werden. Auch ehemals gestrichene Inhalte werden in die Neuauflage integriert. Wie es sich für ein Remaster gehört, bleibt die Story größtenteils unberührt. Als Voodoo-Priester Mike LeRoi müsst ihr in Shadow Man in das Reich der Toten vordringen, um fünf Killer und deren furchteinflößenden Anführer Legion aufzuhalten, bevor dieser die Welt zerstört. ❑

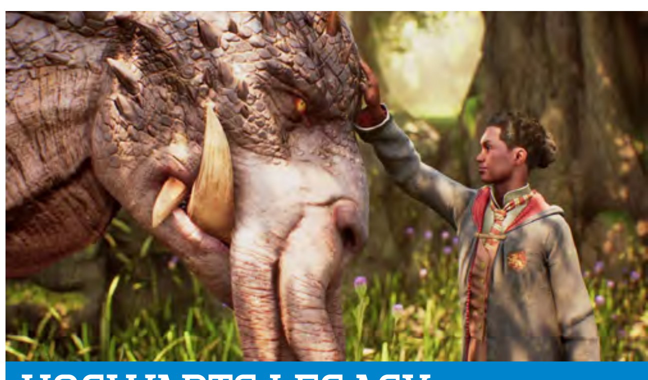
Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nightdive Studios | Termin: 2021

SNIPER: GHOST WARRIOR CONTRACTS 2

Ein Attentat im Nahen Osten aus über 1,5 Kilometern Entfernung – mehr bewegtes Material gibt es zu Sniper: Ghost Warrior Contracts 2 noch nicht zu sehen. Das Entwicklerstudio CI Games hat dazu bekannt gegeben, dass der direkte Nachfolger des im November 2019 erschienenen Contracts auf demselben Sandbox-Prinzip basiert. So wird es wieder große Open-World-Areale geben, in denen wir als Scharfschütze Reaper unbemerkt unsere nächsten Ziele ausschalten müssen. Das Spielgeschehen soll erneut in einem modernen Szenario angesiedelt sein. Mit einem hoch entwickelten Waffenarsenal liegt das Hauptaugenmerk in Sniper: Ghost Warrior Contracts 2 auf heimlichen Abschüssen aus riesigen Entfernungen. Die Kampagne wird aus über 20 Missionen in fünf unterschiedlichen Gebieten bestehen. Ob CI Games derzeit auch an einer Next-Gen-Version für die neuen Konsolen bastelt, ist noch nicht bekannt. ❑

Genre: Ego-Shooter | **Hersteller:** Koch Media | **Termin:** 1. Quartal 2021

THE MAYBES



HOGWARTS LEGACY

Johnny Depp ist raus bei den Fantastischen Tierwesen, Joanne K. Rowling liefert sich Twitter-Feuds – immerhin die Harry-Potter-Spielebubble ist noch frei von Skandalen und Skandälchen. Dort freut man sich als Potterhead derzeit auf Hogwarts Legacy, das erste vollwertige Spiel im Harry-Potter-Universum seit überraschend langer Zeit und definitiv das bisher ambitionierteste (wir legen uns trotzdem jetzt schon fest: Es wird niemals an Harry Potter und der Stein der Weisen auf der PS1 heranreichen). Dabei handelt es sich um ein Open-World-Rollenspiel, in dem wir als Schüler der altehrwürdigen Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei frei unser Haus bestimmen, den Unterricht besuchen, gegen böse Magier kämpfen und, und und. Schön: Da das Ding im 19. Jahrhundert angesiedelt ist, muss nicht groß auf die Bücher- und Film-Lore geachtet werden und es kann eine eigenständige Geschichte erzählt werden. Klingt definitiv spannend! ❑

Genre: Rollenspiel | **Hersteller:** Warner Bros. | **Termin:** 2021



VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

Handelt es sich beim ersten Vampire: The Masquerade – Bloodlines um einen ungeschliffenen Diamanten, der erst über die Jahre und nicht zuletzt aufgrund einer treuen Modding-Szene Kultstatus erreicht hat, steht uns mit Bloodlines 2 ein hochbudgetierter, glänzend polierter AAA-Blockbuster ins Haus. Oder so zumindest der Plan. Publisher Paradox Interactive musste den Release des heiß erwarteten Vampir-RPGs bereits aufgrund unzureichender Qualität verschieben, feuerte dann Stamm-Autor Brian Mitsoda und Creative Director Ka'ai Cluney und muss nun auch noch ohne Narrative Designer Cara Ellison auskommen, die sich daraufhin einen neuen Job besorgte. Anfangs noch für Ende 2020 angedacht, soll der Release nun erst Ende 2021 erfolgen. Hoffentlich genügt den Entwicklern diese zusätzliche Zeit, um ein Produkt zu erschaffen, das nicht wie der Vorgänger nach Release erst von der Community repariert werden muss. ❑

Genre: Rollenspiel | **Hersteller:** Paradox | **Termin:** 2021

DIABLO 4

Nachdem Activision Blizzard mit Warcraft 3: Reforged eine Bruchlandung hingelegt hat, hoffen treue Fans nun auf eine Rehabilitierung des Studios durch Diablo 4. Dieses, so versprechen die Entwickler, soll eine Rückkehr zu den Wurzeln darstellen, blutig, düster und garstig sein wie Diablo 2 und über ein ausgeklügeltes Talent-System mit viel Entscheidungsfreiheit verfügen. Der Trend geht allerdings trotzdem weiter in Richtung Online-Multiplayer. Zum Spielen ist eine ständige Verbindung zum Internet Voraussetzung und der Handel mit anderen PCs angeblich ein zentraler Aspekt des Gameplays. In Städten soll es große Ansammlungen von Spielern geben, die sich dann zu Gilden zusammenschließen und in den fünf Gebieten der Weltkarte auf Monsterjagd gehen können. Einen Offline-Modus wird es nicht geben. ❑



Genre: Action-RPG | **Hersteller:** Activision Blizzard | **Termin:** 2021

SQUADRON 42

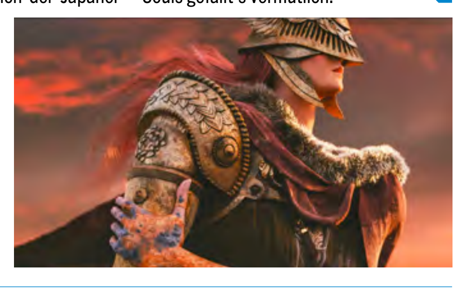
So langsam lässt nicht mehr zählen, wie oft sich Squadron 42 bereits verschoben hat. Zur Erinnerung: Die aufwändige Einzelspielerkampagne im Star-Citizen-Universum sollte ursprünglich schon 2014 erscheinen. Im Dezember 2020 hat Firmenchef Chris Roberts deutlich gemacht, dass das Spiel zwar große Fortschritte mache, eine Beta-Version aber noch nicht in Sicht sei: „Es ist fertig, wenn es fertig ist. Wir werden es nicht veröffentlichen, nur um einen Termin einzuhalten.“ Immerhin scheint es so, als würde sich die harte Geduldsprobe (irgendwann) auszahlen: Squadron 42 soll mit einer packenden Sci-Fi-Geschichte, ausgefeilter Weltall-Action, Ego-Shooter-Missionen und einer stargespickten Besetzung (u.a. Mark Hamill, Gary Oldman) neue Maßstäbe setzen. Wir hoffen für dieses Jahr zumindest auf so etwas wie eine spielbare Demo. ❑



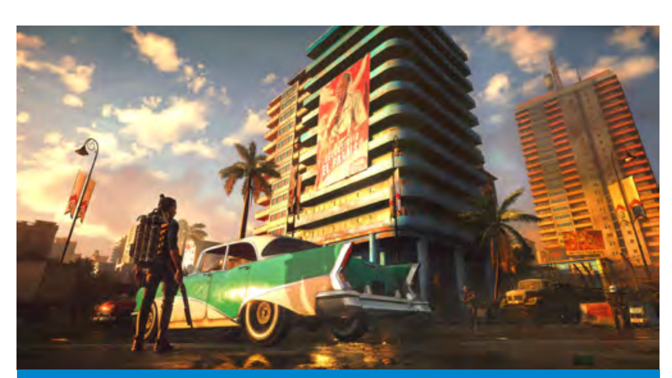
Genre: Weltall-Action | **Hersteller:** Cloud Imperium Games | **Termin:** When it's done

ELDEN RING

Nach dem Remake von Demon's Souls für die PS5 lecken sich alle Fans von From Software nun umso mehr die Finger nach Elden Ring – oder zumindest nach frischen Infos zum neuen Werk von Miyazaki, dem Mastermind hinter der Souls-Serie. Mit ins Boot hat sich der Japaner dafür niemand anderen als George R.R. Martin geholt, den Schöpfer von Game of Thrones. Wie das zusammenpassen mag? Einer, der Geschichten am liebsten indirekt präsentiert und einer, der so ausführlich erzählt, dass er für Bücher Jahre länger braucht als geplant? Wir sind gespannt, natürlich auch, ob Martins Behäbigkeit auf die Arbeit an Elden Ring Einfluss hat. Was wir wissen: Elden Ring wird ein Open-World-Rollenspiel im Genre Dark Fantasy. Wir lehnen uns aus dem Fenster und sagen: Fans von Dark Souls gefällt's vermutlich. ❑



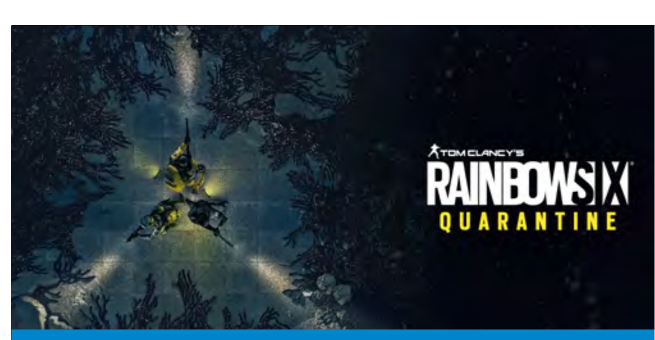
Genre: Rollenspiel | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 2021



FAR CRY 6

Bis zum jetzigen Zeitpunkt gibt es erst wenige Details zum sechsten Teil der Far Cry-Reihe. Auch Gameplay-Material wurde von Ubisoft noch nicht veröffentlicht. Deswegen liegt der Verdacht nahe, dass wir auf Far Cry 6 noch ein paar Monate warten müssen. Was jedoch schon bekannt ist; wir schlüpfen in die Rolle von Dani Rojas und dürfen vor Start des Spiels festlegen, ob wir uns als Frau oder Mann gegen das Regime des Diktators Anton Castillo auflehnen. Der Antagonist in Far Cry 6 wird von Giancarlo Esposito verkörpert, den sicherlich viele als Gustavo „Gus" Fring aus dem Serien-Hit Breaking Bad kennen. Zur Geschichte ist noch nicht viel bekannt. In ersten bewegten Bildern sieht man, dass Castillo sein Volk auf dem Inselstaat Yara, der stark an ein fiktives Kuba erinnert, gegen sich aufgebracht hat und seinem Sohn und zukünftigem Nachfolger Diego sein Handeln zu erklären versucht. Yara soll die größte Far Cry-Welt aller Zeiten sein und zum ersten Mal in der Historie auch eine Hauptstadt mit Wolkenkratzern und Straßenschluchten beinhalten. Aktuelle Gerüchte behaupten zudem, Far Cry 6 könnte ein direktes Prequel zum dritten Teil der Reihe sein. Vielleicht besteht also die Möglichkeit, dass einer der besten Bösewichte 2021 zurückkehrt: Vaas Montenegro. ❑

Genre: Ego-Shooter | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 2021



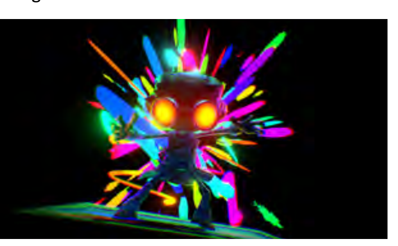
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: QUARANTINE

Es hat ein wenig gedauert, bis sich Tom Clancy's Rainbow Six: Siege die Liebe der Shooter-Fans erkämpft hat. Doch durch etliche regelmäßige Updates – mal kostenlos, mal zu einem kleinen Ubisoft-Aufpreis steigerte sich der Umfang und somit auch das Spielerlebnis des Ego-Shooters. Mittlerweile steht Siege beinahe auf einer Stufe mit Call of Duty oder Battlefield. Vielleicht sogar in manchen Vergleichen schon darüber. Bereits auf der E3 2019 wurde mit Rainbow Six: Quarantine der Nachfolger für das Jahr 2020 angekündigt. Nach mehreren Verschiebungen wird allerdings auch ein Release in diesem Jahr immer unwahrscheinlicher – zumal weiterhin viele Mühen in die Erweiterung und Verbesserung von R6: Siege gesteckt werden. Offiziell verzögert sich Quarantine aufgrund der anhaltenden weltweiten Pandemie-Situation. Und vielleicht ist das auch besser so. Schließlich hatten wir alle in den letzten Monaten genug mit einem Virus und Quarantäne zu kämpfen. Bekannt über den neuen Titel ist bereits, dass er die Geschichte des Outbreak-Events von Rainbow Six: Siege weitererzählen soll. In diesem Event wurden Menschen durch einen außerirdischen Parasiten infiziert und entwickelten sich selbst zu Monstern. Der Fokus von Quarantine liegt daher nicht wie bei den Vorgängern auf dem altbekannten PvP-Prinzip, sondern auf 3-Spieler-Koop-Gameplay. ❑

Genre: Ego-Shooter | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 2021

PSYCHONAUTS 2

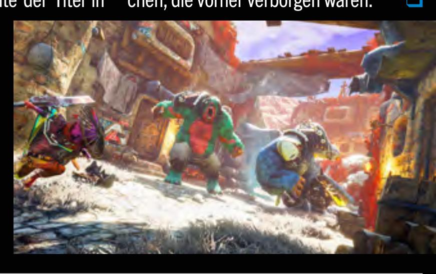
Gut Ding will Weile haben, aber man kann es auch übertreiben und nach gezählten 27.346 Verschiebungen wird es dann doch mal Zeit, dass sich Psychonaut Raz endlich in sein zweites vollwertiges Abenteuer wagt. Erneut werden wir in Gestalt des Psycho-Agenten im wahrsten Sinne des Wortes die Gehirne allerlei mal mehr, mal weniger durchgeknallter Figuren erforschen, indem wir durch die Gegend hüpfen, kämpfen, Rätsel lösen und generell genretechnisch ganz schön wild herumwechseln. Das alles dürfte erneut wunderbar bizarr werden – kein Wunder, steckt doch der Tim Burton der Spielebranche, Tim Schafer, mitsamt seines Teams bei Double Fine hinter dem Abenteuer. Schade: Da Double Fine inzwischen Microsoft gehört, ist eine vollwertige PS5-Fassung noch nicht in trockenen Tüchern, während eine Xbox-Series-X-Version schon bestätigt wurde. Aber naja, Hauptsache, Alessio geht es gut. Und die zweite Hauptsache: Für den PC kommt's eh. ❑



Genre: Jump & Run | **Hersteller:** Xbox Game Studios | **Termin:** 2021

BIOMUTANT

So wirklich verschoben wurde es ja nicht. Es ist einfach nur relativ still geworden um das vielversprechende Action-Rollenspiel aus dem Hause THQ Nordic – hier mal eine News, da mal ein Trailer, mehr aber nicht. Bereits 2017 rund um die Gamescom angekündigt, sollte der Titel in diesem Jahr eigentlich erscheinen. Als diese Zeilen getippt werden, hat das Spiel also noch 8 Tage Zeit – wir tippen mal, das haut nicht hin. Dabei haben wir seit der ersten Demo richtig Lust, die skurrile Postapokalypse als antropomorpher Waschbär unsicher zu machen. Neben den klassischen Rollenspiel-Aspekten soll der Titel auch ein tiefgreifendes Kampfsystem, eine offene Welt und diverse Metroidvania-Elemente beinhalten – etwa wenn wir durch Cyborg-Gliedmaßen Orte erreichen, die vorher verborgen waren. ❑



Genre: Action-RPG | **Hersteller:** THQ Nordic | **Termin:** 2021

AGE OF EMPIRES 4

Lange Zeit war es still um die Fortsetzung zur Kult-Strategie-Reihe, doch sollten sich die Gerüchte bewahrheiten, erscheint Age of Empires 4 dann auch endlich mal im Jahr 2021. Verantwortlich für den neuen Teil der beliebten PC-Serie ist Relic Entertainment, die bereits mit der Dawn-of-War- sowie der Company-of-Heroes-Reihe im Genre reichlich Erfahrungen sammelten. Laut den entwicklern startet Age of Empires 4 im Mittelalter und geht bis zu den Anfängen der Renaissance. Eine interessante Zeit also, um ein Volk zum Ruhm zu führen. Diesmal sollen sich die Völker hinsichtlich ihrer Eigenschaften und der zur Verfügung stehenden Technologie auch stärker unterscheiden als in bisherigen Teilen. Wir sind gespannt, ob dieses Versprechen auch in die Tat umgesetzt wird. ❑



Genre: Echtzeitstrategie | **Hersteller:** Xbox Game Studios | **Termin:** TBA

Wer nahe ranzoomt, erkennt sogar Bewohner und Tiere, die sich in den Städten bewegen.

Humankind

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Amplitude Studios
Hersteller: Sega
Termin: 22. April 2021

Von der Steinzeit in die Moderne: Wir haben das neue 4X-Schwergewicht der Endless-Space-Macher ausführlich gespielt. Ist Civilization bald Geschichte?

Von: Felix Schütz

Wer sich mit dem einflussreichsten Strategiespiel aller Zeiten messen will, muss entweder verrückt sein oder verdammt talentiert. Die Entwickler der Amplitude Studios fallen sicher in letztere Kategorie. Mit Endless Space 2 und Endless Legend haben die Franzosen mehrfach bewiesen, dass sie sich auf 4X-Schwergewichte mit unverwechselbarer Note verstehen. Ihr Erfolg fußt auch auf einem offenen Entwicklungsmodell, das die Community schon früh in den Entstehungsprozess einbezieht. In diesem Sinne wird nun Humankind entwickelt, das selbstbewusst in die Fußspuren von Civilization tritt. Wie gut sich das bereits spielt, konnten wir uns kürzlich selbst anschauen: Wir haben eine neue Vorab-Version von Humankind ausprobiert und 150 Runden lang an unserer Weltherrschaft gefeilt. Darin waren zwar noch nicht alle Inhalte implementiert, doch der Umfang konnte sich trotzdem sehen lassen: Wir durften erstmals vier komplette Zeitalter aufsteigen und 40 der insgesamt 60 Kulturen kennenlernen. Die Entwickler wollen mit dieser „Lucy Open Dev“ genannten Version vor allem wertvolles Feedback von den Fans einholen, um das ambitionierte 4X-Strategiespiel bis zum Release so rund wie möglich zu machen.

Neolithische Revolution

Beim Anspielen merkt man es sofort: Das Grundgerüst von Humankind basiert zwar auf Endless Legend, doch spielerisch geht's mit Volldampf in Richtung Civ. Runde um Runde breiten wir uns über eine strategische Weltkarte aus, die klassisch in Hexfelder unterteilt ist. Dabei gründen wir Kolonien und Städte, erweitern unserer Herrschaftsgebiet und treffen andere Völker, es wird verhandelt, gekämpft, geschachert und geforscht. Der erste große Unterschied zum Firaxis-Vorbild: In Humankind wählen wir nicht gleich bei Spielstart unsere Nation, sondern wir beginnen jede Partie in der Jungsteinzeit. Dort steuern wir erst mal nur einen namenlosen Nomadenstamm, dargestellt durch eine Handvoll Jäger, mit denen wir die Umgebung erkunden und Nahrung sammeln.

Nach ein paar Runden ist es an der Zeit, sesshaft zu werden. Dazu errichten wir einen Vorposten, mit dem wir Ressourcen aus den umliegenden Feldern anzapfen. Jedes Hexfeld kann sowohl Nahrung als auch Industrie, Geld oder Forschungspunkte abwerfen. Mit dem Vorposten sichern wir uns auch gleich den Anspruch auf ein komplettes Territorium, das heißt, hier kann niemand mehr siedeln außer uns. Diese Territorien sind fest auf der Karte eingezeichnet, anders als in Civilization lassen sich die Grenzbereiche also nicht einfach erweitern.

Für Ruhm und Sterne

Bei der Nahrungssuche entdecken wir auch Kuriositäten; wenn wir sie aufsammeln, erhalten wir dafür unsere ersten Ruhmpunkte. Die Rechnung dahinter ist simpel: Wer am Ende die meisten Punkte besitzt, hat das Spiel gewonnen. Andere Siegesbedingungen gibt es zwar nicht, doch dafür lässt sich Ruhm auf unterschiedlichste Arten anhäufen. Wenn wir zum Beispiel eine bestimmte Einwohnerzahl erreichen, Feinde besiegen, teure Weltwunder errichten oder fleißig forschen, fließen dafür die wertvollen Siegespunkte auf unser Konto. Zusätzlich erhalten wir für die Erfolge auch sogenannte Ära-Sterne. Pro Zeitalter lassen sich 21 solcher Sterne verdienen; haben wir sieben Stück gesammelt, dürfen wir in die nächste Ära aufsteigen. In unserer Vorab-Version arbeiten wir uns so von der Jungsteinzeit über die Antike und Klassik bis ins Mittelalter



Ruhm ist die einzige Siegesbedingung in Humankind. Um im Zeitalter aufzusteigen, müssen wir Sterne verdienen.

und schließlich in die frühe Neuzeit vor. Im fertigen Spiel wird man bis in die Moderne spielen können.

Die Mischung macht's!

Mit dem Aufstieg wird auch die erste große Entscheidung fällig: Wir müssen uns eine von zehn Kulturen aussuchen, die stets zur jeweiligen Ära passen. Jede Kultur besitzt eine besondere Eigenschaft, ein spezielles Gebäude und eine einzigartige Einheit. Die Maya produzieren beispielsweise mehr Industrie und ziehen mit Speerwerfern in den Kampf. Die Goten setzen dagegen auf starke Kavallerie, während die Griechen von verbesserter Forschung profitieren. Der Clou daran: Mit jedem Ära-Aufstieg dürfen wir eine neue Zivilisation auswählen, dabei bleibt unsere spezielle Kultureigenschaft erhalten und wird an die nächste Generation weitervererbt. So können wir beispielsweise die höhere Nahrungsproduktion der Kelten mit dem Handelsbonus der Aksumiten und den größeren Truppenverbänden der Römer kombinieren. Alternativ behalten wir unsere bisherige Zivilisation bei und sacken dafür eine Extraladung Ruhm ein. Egal ob babylonisches Weltreich, achämenidische Großmacht, hunnisches Imperium oder waffenstarrende Maurya-Dynastie – wie wir das Ende des Spiels erreichen, ist uns überlassen.



Territorien sind fest auf der Karte vorgegeben und lassen sich nicht erweitern.

Auf dem Weg zur Weltmacht

Im zweiten Zeitalter geht's erst so richtig los. Zunächst müssen wir unseren Außenposten zur Stadt aufwerten und mit dem Ausbau beginnen. In unserer Vorschau-Version muss man sich dazu noch mit einem umständlichen Menü begnügen, das vor allem in späteren Spielzügen viel unnötige Scrollarbeit erfordert. Da sollten die Entwickler nochmal ran. Zu Beginn läuft aber noch alles schön unkompliziert ab: Wie in Endless Space 2 lassen wir in unserer Stadt vor allem Infrastruktur entwickeln, das sind unterschiedlichste Upgrades, die zwar nicht sichtbar sind, aber den Output deutlich verbessern. Dabei spielt auch die Umgebung eine große Rolle: Je nach Standort lassen wir Kornspeicher, Werkstätten oder Fischereien entstehen, um Produktion und Wachstum anzukurbeln. Nach ein paar Runden erhält unsere Stadt dann endlich Zuwachs und wir können den neuen Bewohner zur Verstärkung auf eines von vier Tätigkeitsfeldern (Industrie, Nahrung, Geld und Forschung) verteilen. Wer Endless Legend gespielt hat, dürfte die Mechanik wiedererkennen.

Im Gegensatz zu Civilization werden umliegende Hexfelder nicht direkt von Bewohnern beackert. Stattdessen errichten wir dazu Distrikte, das sind besondere Gebäude und Spezialisierungen, die auch auf der Karte deutlich sichtbar sind. Industrieviertel beschleunigen beispielsweise unsere Bauprojekte, man platziert sie oft neben Bergen oder auf Wäldern, während Farmbereiche auf Wiesen- und Flussfeldern gut aufgehoben sind. Schön: Beim Bau der Distrikte hilft eine praktische Vorschau dabei, schnell den besten Platz zu finden und so die optimalen Produktionswerte zu erzielen. Hinzu kommen spezielle Rohstofffelder, auf denen Extraktoren errichtet werden müssen. Nur so erhaltet ihr beispielsweise Zugriff auf Eisen, das für spätere Gebäude und Einheiten unverzichtbar ist. Bis dahin sind aber noch ein paar wichtige Schritte nötig. Also auf ins Forschungsmenü!

Forschen für Anfänger

Hier wagen die Entwickler keine Experimente: Das Forschungsmenü ist wie in vielen anderen 4X-Spielen als vertikaler, linearer Baum aufgebaut, der euch nie mit Möglichkeiten erschlägt. Ein starker Kontrast zu den vollgepackten Menüs von Endless Space 2 oder Endless Legend, in denen Übersicht ein Fremdwort war.

Aller Anfang ist leicht: Man beginnt beispielsweise mit der Erfindung des Kalenders oder simpler Holzverarbeitung. Wer stattdessen Domestizierung erforscht, darf schon im nächsten Schritt lernen, Wildpferde als strategische Ressource zu nutzen. Im Anschluss könnt ihr dann berittene Späher oder Streitwägen austüfteln lassen, was wieder zu neuen Erfindungen führt. So entwickelt man sich von Ära zu Ära weiter, schaltet Gebäude, Upgrades und Militäreinheiten frei. In der Antike tauschen wir die einfachen Jäger dann beispielsweise durch kräftigere Schwertkämpfer und Bogenschützen aus, bis wir sie in späteren Epochen mit Musketieren und anderen Truppen ersetzen.

Sprecht euch aus

Sobald wir anderen Zivilisationen begegnen, kommt ein simples Diplomatiemenü zum Einsatz. Dort können wir Abkommen unterzeichnen und Forderungen stellen, so lassen sich etwa Karteninformationen teilen, Grenzen öffnen, Allianzen schließen oder Handelsbeziehungen aufnehmen. Gerade der Handel wirkt in unserer Vorschauversion aber noch ziemlich unspektakulär: Wir müssen beispielsweise keine eigenen Routen planen, sondern nur die strategische Ressource von einer anderen Nationen anklicken und einmalig gegen



Anders als in den Endless-Spielen präsentiert sich der Forschungsbaum klassisch und aufgeräumt.


Die taktischen Rundenkämpfe finden direkt auf der Weltkarte statt.


Jedes Hexfeld kann Nahrung, Industrie, Geld und Forschung erzeugen.

zumindest die kleinen Zufallsereignisse hat Amplitude übernommen. Diese Mini-Aufgaben bestehen aus einem kurzen Erzähltext und bis zu drei Entscheidungen. So legen wir etwa fest, wie wir der wachsenden Gefahr durch Aberglauben begegnen: Sichern wir allen das Recht auf religiöse Selbstbestimmung zu oder tolerieren wir keinen Glauben außer unserem? Erlassen wir Stadtbewohnern ihre Erbschulden oder beharren wir darauf, dass sie ihre Taler auf Kosten des Wachstums abdrücken? Und wie reagieren wir, als sich Gerüchte über eine Krankheitswelle verbreiten? Wir könnten die Wirtschaft am Laufen halten und damit einen folgenschweren Ausbruch riskieren – oder wir gehen auf Nummer sicher und verhängen einen Lockdown, wodurch sich die Produktivität unserer Städte für zehn Runden verschlechtert. Corona lässt grüßen.

einen geringen Betrag einkaufen. Damit steht sie uns dauerhaft zur Verfügung, so lange wir es uns mit dem Handelspartner nicht verscherzen. Theoretisch könnten Handelsrouten auch von anderen Armeen unterbrochen werden, zudem besteht immer die Gefahr, dass der Gegenspieler sein Vorkommen verliert oder unseren Vertrag bricht (wofür wir ihn kräftig zur Kasse bitten). Das alles verspricht zwar einige Dynamik, doch in unserer Spielzeit war davon noch nichts zu sehen.

Der Klügere gibt (manchmal) nach

Konflikte lassen sich natürlich auch auf diplomatischem Wege lösen: Wenn ein Gegenspieler beispielsweise eine unserer Armeen attackiert, können wir als Wiedergutmachung eine stattliche Geldsumme verlangen. Auch wer sich ein neues Territorium krallt, bringt seine Nachbarn damit schnell auf die Palme. Je nachdem, wie man auf die Forderungen anderer Völker reagiert, steigt oder sinkt die Kriegsbereitschaft in der Bevölkerung. Wenn wir einen kühlen Kopf bewahren, können wir beispielsweise dafür sorgen, dass die Kriegsbereitschaft eines Gegners auf Null sinkt, was ihn zur Aufgabe zwingt. Danach dürfen wir die Bedingungen des Friedensvertrages selbst festlegen und uns Ressourcen oder Kolonien unter den Nagel reißen.

Einfluss und Stabilität

Während unser Reich wächst, erzeugen wir mit jeder Runde Einflusspunkte. Je mehr Einfluss wir haben, desto mehr Druck können wir auf unsere Nachbarn ausüben und unsere Bedingungen durchsetzen. Auch hiervon haben wir bislang kaum etwas bemerkt. Praktischer ist es da schon, mit Einflusspunkten zwei Territorien zu verbinden, so lassen sich abgelegene, produktionsschwache Gebiete schnell an unser Weltreich anschließen. Außerdem nutzen wir Einfluss, um uns bei neutralen Völkern einzuschmeicheln, die unabhängig von den Spielparteien über die Karte wuseln und siedeln. Das gelingt in unserer Vorschau-Version allerdings noch etwas zu leicht: Es braucht nur etwas Einfluss und Geld, schon können wir die neutralen Völker samt ihrer Territorien und Städte problemlos einsacken. Hier stimmt das Balancing noch nicht.

Und dann wäre da noch das Civics-System: Jedes Territorium besitzt einen Stabilitätswert, der dem Zufriedenheitswert aus den Endless-Spielen entspricht. Je weiter wir uns über die Map ausbreiten, desto mehr sinkt die Stabilität unseres Reiches. Dann bauen wir schnell ein paar spezielle Gebäude, etwa ein Aquädukt, um den Unmut der Bürger auszugleichen. Je stabiler das Reich, desto schneller erhalten wir sogenannte Civics-Punkte. Die brauchen wir, um von Zeit zu Zeit zentrale Gesellschaftsfragen zu klären: Ist unsere Herrschaft göttlich legitimiert oder berufen wir uns auf das Recht des Stärkeren? Sollen wir auf Berufssoldaten zählen oder lieber die Wehrpflicht einführen? Öffnen wir unsere Kultur oder schotten wir uns ab? Alles bringt Vor- und Nachteile mit sich, die sich auf die Werte unserer Gesellschaft auswirken. Im Spiel werden sie – nicht gerade intuitiv – über vier Achsen repräsentiert, die sogenannten Ideologien, die sich mit jeder Entscheidung leicht verschieben. Wie praktisch alles im Spiel sind auch die Ideologien mit verschiedensten kleinen Boni verknüpft.

Mini-Events als Auflockerung

Die mehrstufigen Story-Questreihen aus Endless Space 2 und Endless Legend gibt es hier zwar nicht, doch

Glaubensfragen

Erstmals konnten wir auch das Religionssystem testen, das sich auf den ersten Blick leider ziemlich undurchsichtig präsentiert. Zunächst entscheiden wir uns für eine Religionsform, wir haben anfangs die Wahl zwischen Polytheismus und Schamanismus. Anschließend errichten wir heilige Stätten in unseren Gebieten und erzeugen so Glaubenspunkte; wenn wir genug davon produzieren, konvertieren umliegende Territorien zu unserer Lehre. Wer die meisten heiligen Stätten besitzt, wird außerdem zum Religionsoberhaupt ernannt und darf Glaubensgrundsätze erlassen. Die verschaffen uns und allen anderen, die sich unserer Religion anschließen, weitere wertvolle Boni. Aus dem gleichen Grund kann es sich unter Umständen sogar lohnen, die Glaubenslehre eines Gegenspielers anzunehmen, nämlich wenn diese schon stärker entwickelt ist als unsere. Wie sich aber der Glaube in der Bevölkerung zusammensetzt und was man tun muss, um seine Schäfchen zusammenzuhalten, das bleibt trotz eines schicken Reli-



Im Civics-Menü treffen wir unbequeme Entscheidungen für unsere Staatsbürger.

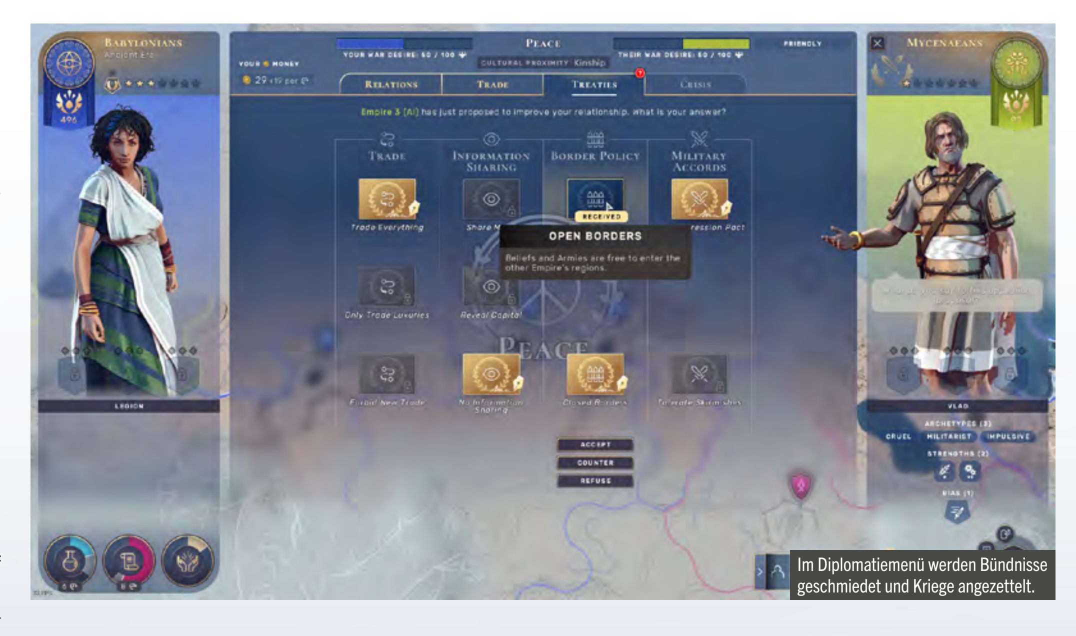

In niedrigen Gewässern können sich Bodeneinheiten auch in kleinen Booten fortbewegen.

gionsmenüs schwer nachvollziehbar. Doch auch wenn solche Systeme noch Feinschliff und bessere Erklärungen brauchen, erfüllen sie schon jetzt ihren Zweck: Als Spieler hat man in jeder Runde ordentlich was zu tun, Leerlauf oder gar Langeweile kam in unseren Vorschau-Version niemals auf. Und dabei haben wir die Kämpfe noch gar nicht erwähnt!

So spielen sich die Rundengefechte

Das Kampfsystem präsentiert sich ein wenig taktischer als bei Civilization. Grundsätzlich können wir Auseinandersetzungen ähnlich wie in Endless Legend von der KI auswürfeln lassen – oder wir übernehmen selbst das Kommando. Jeder Kampf findet in einer eigenen kleinen Zone direkt auf der Weltkarte statt. Zwar lassen sich mehrere Einheiten zu Gruppen zusammenschließen, um sie bequemer zu bewegen, doch kommt es zum Duell, werden alle Einheiten einzeln dargestellt. Zusätzlich blendet das Spiel schon vor der Herausforderung eine praktische Vorschau ein, damit man weiß, worauf man sich einlässt. Hat man den Kampf eingeleitet, darf man seine Truppen zunächst in der Gefechtszone positionieren: Nahkämpfer und Reiter schicken wir nach vorn, Fernkämpfer wandern dagegen auf höhere Ebenen für einen Angriffsbonus. Anschließend kämpfen wir Runde um Runde um den Sieg, das geht schön flott und unkompliziert.

Bei der Belagerung von Städten gelten zusätzliche Regeln. Als Angreifer können wir das Gefecht hinauszögern, dadurch verlieren die Milizen des Gegners jede Runde an Kraft. Zusätzlich können wir vor den Stadtmauern auch Belagerungswaffen aufbauen. Das dauert ein paar Runden und macht uns verwundbar für einen Gegenangriff, lohnt sich aber: Die Katapulte können über unsere eigenen Einheiten hinwegschießen und gegnerische Mauern einreißen. Anschließend preschen wir mit unseren Reitern durch die Lücke und erobern die feindliche Flagge, damit haben wir die Schlacht automatisch gewonnen.



Im Diplomatiemenü werden Bündnisse geschmiedet und Kriege angezettelt.

Auf hoher See funktionieren die Kämpfe ähnlich. Alle Bodeneinheiten können sich nämlich in kleinen Booten übers Wasser bewegen und sich Scharmützel liefern. Außerdem lassen sich so schon früh neue Ufer erreichen, solange man sich in Küstennähe bewegt. Sobald sich die Boote jedoch in tiefere Gewässer vorwagen, säuft uns die Einheit binnen zwei Runden ab. Um also die Meere zu kontrollieren und auch ferne Teile der Map zu erobern, benötigt es spezielle Marineeinheiten mit hoher Reichweite, die wir aber erst spät im Talentbaum freischalten.

Was noch zu tun bleibt

Obwohl die Open-Dev-Version bereits viel Spaß macht, sind einige Baustellen nicht zu übersehen. Etwa bei den Administratoren, die wir Städten zuweisen, um deren Produktivität zu steigern. Das Feature soll wohl als Ersatz für die Helden aus den Endless-Spielen herhalten, wirkt aber noch völlig unterrepräsentiert. Auch am Interface sollte sich was tun, angefangen beim umständlichen Baumenü und der unpraktischen Stadtübersicht bis hin zum Design der Handelsrouten und Einfluss-Overlays. Wie da so manches Feature funktioniert, lässt sich auch nach mehreren Stunden nur raten.

Das Design der Benutzeroberfläche ist in praktisch allen Spielen von Amplitude Studios ein Streitpunkt: Manche Fans schätzen die Menüs für ihre Schlichtheit, andere wünschen sich mehr Farbe und Atmosphäre. Humankind geht hier einen Mittelweg: Es ist unverkennbar ein Amplitude-Spiel mit klaren Formen und wenig Schnörkeln, allerdings fallen die halbtransparenten Fenster mit ihren abgerundeten Ecken deutlich wärmer und einladender aus als beispielsweise im klinisch-grauen Endless Legend. Dazu passt auch der unaufgeregte, orchestrale Soundtrack, der sich stimmungsvoll im Hintergrund hält, aber nicht ganz mit den opulenten Klängen der Civ-Serie mithalten kann.

Schöne Aussichten

Technisch zeigt die Schnupperversion noch einige Schwächen, die man schon aus früheren Amplitude-Spielen kennt, darunter lange Ladezeiten und eine durchwachsene Performance in späteren Spielphasen. Auch ein paar Bugs traten noch auf, doch bis zum Release bleibt den Entwicklern natürlich noch genug Zeit, um hier nachzubessern. Die hübsche Präsentation überzeugt dafür schon jetzt: Vor allem die farbenfrohe Weltkarte besticht mit einer guten Mischung aus Übersichtlichkeit und Liebe zum Detail. Wer nahe ranzoomt, erkennt sogar winzige Menschen und Tiere, die auf den Straßen umherwuseln und die Miniaturstädte mit Leben füllen. Einzig bei der Darstellung der Staatsoberhäupter hat Civilization 6 immer noch weit die Grafiknase vorn.

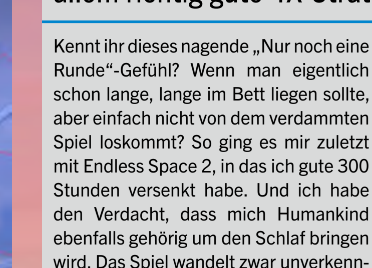
Das Wichtigste ist aber ohnehin der Spielfluss, und der macht bereits einen prima Eindruck. Schon nach wenigen Zügen stellt sich der typische Effekt ein, der gute 4X-Spiele auszeichnet: Jede Runde motiviert mit Entdeckungen, Bauprojekten, Fortschritten und Ereignissen, bis die Stunden wie im Flug vergehen. Ob Humankind damit auch ein Civilization 6 überflügeln wird? Mehr als unwahrscheinlich. Aber ein sehr gutes Strategiespiel steht uns in jedem Fall bevor. ❑



Die Religionsübersicht ist zwar optisch schick, erklärt aber kaum, wie sich unsere Glaubenslehre tatsächlich im Volk verbreitet.

FELIX MEINT

„Vielleicht keine Revolution, aber trotz allem richtig gute 4X-Strategie."



Kennt ihr dieses nagende „Nur noch eine Runde"-Gefühl? Wenn man eigentlich schon lange, lange im Bett liegen sollte, aber einfach nicht von dem verdammten Spiel loskommt? So ging es mir zuletzt mit Endless Space 2, in das ich gute 300 Stunden versenkt habe. Und ich habe den Verdacht, dass mich Humankind ebenfalls gehörig um den Schlaf bringen wird. Das Spiel wandelt zwar unverkennbar auf Civilizations Spuren, bringt aber gerade genügend eigene Ideen mit, so dass es sich wieder frisch anfühlt und einfach Spaß macht. Einige Features benötigen aber noch mehr Feinschliff, vor allem Handel, Einfluss und Religion sind ausbaufähig und auch am Interface sowie der Performance sollte sich noch was tun. Ich bin gespannt, was die Entwickler bis zum geplanten Release noch alles umgesetzt bekommen – bis April bleibt nicht mehr viel Zeit!

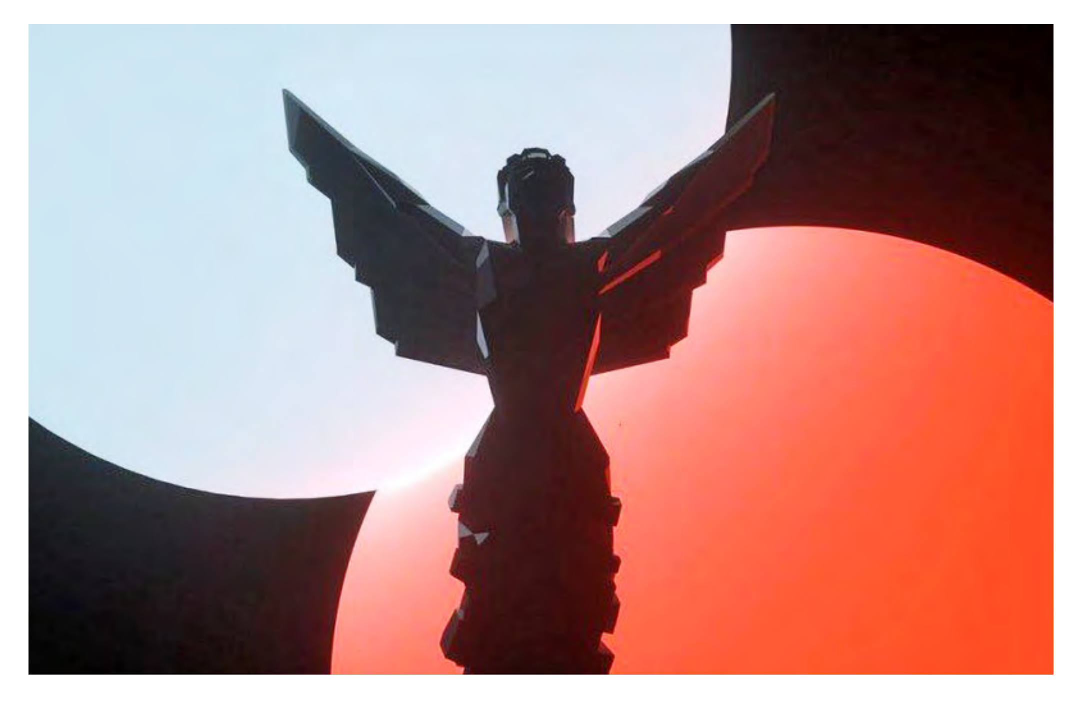
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

THE GAME AWARDS 2020

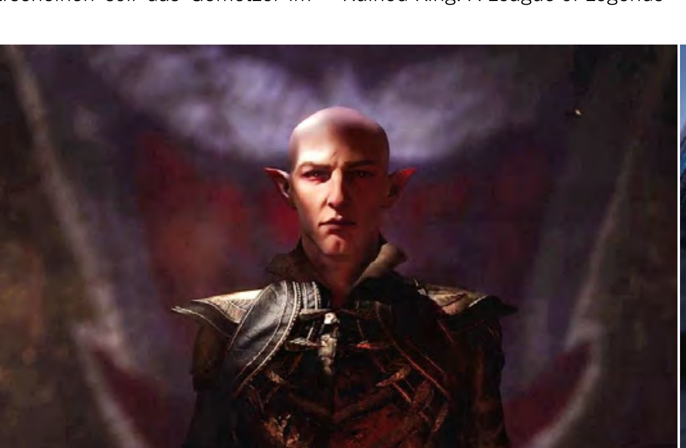
Preise, Ankündigungen und jede Menge News

Am 10. Dezember wurden zum siebten Mal die Game Awards vergeben. Produziert und moderiert wurde der Online-Event erneut von Geoff Keighley. Der große Abräumer des Abends war mit Abstand der Playstation-4-Hit The Last of Us: Part 2. Von neun Nominierungen gewann das düstere Action-Adventure von Naughty Dog sieben Preise, unter anderem Spiel des Jahres, Beste Regie und Beste Erzählung. Der Überraschungs-Hit Hades konnte sich die Preise für das beste Indie-Spiel und das beste Action-Spiel sichern, während Ghost of Tsushima die beste künstlerische Gestaltung gewann. Zusätzlich zur Preisverleihung gab es traditionell wieder einige Spieleankündigungen. So wurde das neue Koop-Spiel von Hazelight Studios und Electronic Arts näher vorgestellt. Die Macher von A Way Out wollen in It Takes Two mit viel Humor die Geschichte der beiden Protagonisten Cody und Mary erzählen, die in Puppen verwandelt wurden und jetzt in einer fantastischen Welt gefangen sind.



Am 26. März 2021 soll das niedliche Koop-Abenteuer erscheinen. Außerdem gab es eine Ankündigung in Form eines Trailers zu Warhammer 40,000: Darktide. Der neue Ableger aus dem Hause Fatshark, das schon für Vermintide verantwortlich war, ist ein düsteres Vier-Spieler-Koopspiel aus der Egoperspektive à la Left 4 Dead. Erscheinen soll das Gemetzel im Jahre 2021. Für alle, die schon immer einmal Vin Diesel außerhalb eines Autos sehen wollten, gab es einen Trailer zu der Fortsetzung des Dino-Survival-Hits Ark: Survival Evolved, inklusive des kahlköpfigen Schauspielers. Informationen zum Veröffentlichungstermin von Ark 2 gibt es bisher jedoch noch nicht, genausowenig wie Details zum Gameplay. Fans des beliebtesten MOBAs auf dem Markt, League of Legends, können sich darauf freuen, dass das umfangreiche Universum um ein neues Abenteuer erweitert wird. Mit Ruined King: A League of Legends Story werden die Hintergrundgeschichten einiger beliebter Charaktere weiter ausgebaut und das Geheimnis um den gefallenen König wird wohl endlich aufgelöst. Das Spin-off wird jedoch ganz anders sein als der Online-PvP-Gigant, es handelt sich nämlich um ein rundenbasiertes Rollenspiel. Erscheinen wird der Ableger in 2021. Die größte Aufmerksamkeit galt jedoch Bioware: Das kanadische Entwicklerstudio veröffentlichte einen neuen Render-Trailer zum heißerwarteten vierten Teil von Dragon Age. Es gab jedoch keine genaueren Details, weder echte Gameplay-Szenen noch ein Releasedatum. Selbst der finale Name des Rollenspiels ist noch immer nicht bekannt. Bioware hatte aber noch ein weiteres Ass im Ärmel: Ein neues Mass-Effect-Spiel bekam ebenfalls einen vorgerenderten Teaser-Trailer spendiert. Zu sehen war eine Asari, welche die Überreste einer N7-Ausrüstung findet. Als weiteres Detail ist dem Trailer zu entnehmen, dass das neue Science-Fiction-Abenteuer sowohl an die alte Trilogie, als auch an das umstrittene Mass Effect: Andromeda anknüpfen wird.

Yannik Cunha





VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

Blutsauger-Abenteuer lässt auf sich warten



Eigentlich hätte Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 noch im vergangenem Jahr erscheinen sollen, nachdem es sich davor schon eine beachtliche Zeit in Entwicklung befunden hatte. Doch daraus wurde letztendlich leider nichts. Der Titel wurde 2020 schon mehrfach verschoben. Wie Paradox Interactives CEO Ebba Ljungerud nun erklärte, dauert es bis zum Release vorraussichtlich noch recht lange. Der Geschäftsführerin zufolge hängen die Verzögerungen damit zusammen, dass die Development-Kits der PS5 und Xbox Series X während der Corona-Pandemie kaum zur Verfügung standen. Das habe sich auf den Entwicklungsprozess von Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 stark ausgewirkt, da das Studio zum Entwickeln des Titels auf diese Geräte angewiesen war. Ob die Verzögerungen auch damit zusammenhängen, dass in den vergangenen Monaten mehrere wichtige Mitglieder des Entwicklerteams das Studio verlassen haben, ist nicht klar. Nicht nur Lead Writer Brian Mitsoda musste sich verabschieden, sondern auch Creative Director Ka'ai Cluney. Dann hörte man vom Weggang des Senior Narrative Designers Cara Ellison. Damit sind nun zahlreiche Personen nicht mehr an dem Projekt beteiligt, die beim ersten Teil maßgeblich für die Entwicklung verantwortlich waren. Dies ließ viele Fans der ersten Episode des Vampir-Adventures nervös aufhorchen. Laut Ebba Ljungerud sollen noch weitere bisher nicht angekündigte Spiele von Paradox von Verzögerungen durch die Corona-Pandemie betroffen sein. Welche sie damit genau meint, verriet Ljungerud jedoch nicht. Doch solche Verzögerungen seien auch etwas, an das man sich in der Spiele-Industrie und bei Paradox schon gewöhnt habe. Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 soll somit erst irgendwann in der zweiten Jahreshälfte 2021 in den Handel kommen. Immerhin gibt es für wartende Fans dann gleich doppelt Vampir-Futter, wird die Spielwelt rund um die Pen&Paper-Vorlage doch nächstes Jahr von Entwickler Sharkmobdoch im gleichen Zeitraum um ein weiteres Spiel aus dem Universum bereichert. Dieser Titel wird jedoch kein Rollenspiel, so wie man es von der Blutsauger-Reihe gewohnt ist. Stattdessen wird es sich um einen Battle-Royale-Shooter handeln, in dem aber auch verschiedene Vampir-Fähigkeiten zum Einsatz kommen. Einen offiziellen Namen hat der Shooter bisher noch nicht. Zudem wurde noch nicht bekanntgegeben, für welche Plattformen er erscheinen soll. Wir gehen aber stark davon aus, dass es auch auf dem PC releast wird.

Yannik Cunha

MOST **WANTED**

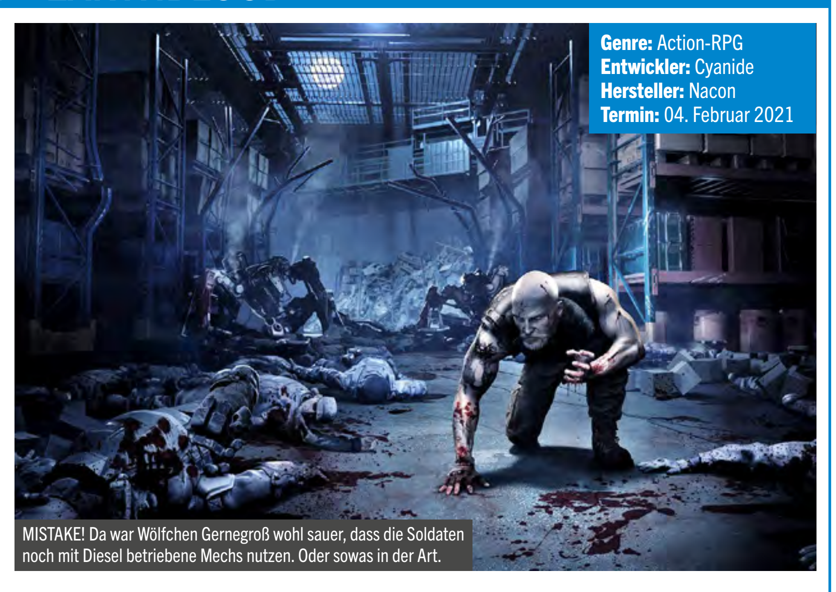
An dieser Stelle präsentieren wir euch die wichtigsten Spiele der kommenden drei Monate – zwei davon picken wir uns heraus und versorgen euch noch mit den neuesten Infos.

WEREWOLF: THE APOCALYPSE – EARTHBLOOD

Wenn Werwölfen eines wichtig ist, dann dies: mit nacktem Oberkörper in beschissenen Vampir-Schmonzetten mitspielen. Und offensichtlich Öko-Terrorismus.

Denn genau darum sorgen sich die Fellknäuel in Earthblood. In der zugrunde liegenden Welt leben Vampire, Werwölfe und andere Fabelwesen mehr oder weniger unbemerkt unter den Menschen. Während sich die Blutsauger am liebsten in den Städten ansiedeln, lebt Lupus Lunaris zurückgezogen und agiert als „Immunsystem" des Planeten. Jeder Wolf-Stamm verfolgt dabei andere Ziele, die einen setzen etwa auf Technologie gegen den Klimawandel, andere kämpfen für Frauenrechte und Gender Equality oder eine klassenlose Gesellschaft. Spielerisch wird uns ein actionreiches RPG mit eigenwilliger Rage-Mechanik geboten: Nimmt die Wut des Lykaners überhand, verfällt er in einen Rage-Modus, bei dem sich Feinde und Unschuldige nicht mehr auseinanderhalten lassen. Wütender wird er unter anderem dadurch, dass er von menschlichen Verfehlungen erfährt. Nun – hoffen wir mal, dass uns all diese sozialen Themen nicht mit dem Holzhammer aufgetischt werden.

Sascha Lohmüller



Genre: Action-RPG
Entwickler: Cyanide
Hersteller: Nacon
Termin: 04. Februar 2021

MISTAKE! Da war Wölfchen Gernegroß wohl sauer, dass die Soldaten noch mit Diesel betriebene Mechs nutzen. Oder sowas in der Art.

RIDERS REPUBLIC

Nach Steep startet im Februar die zweite Runde der Ubisoft-Winterextremsportspiele – diesmal mit deutlich mehr Multiplayer-Inhalten.

Steep – der letzte Wintersporttitel von Ubisoft Annecy – ist nun bereits auch schon wieder runde vier Jahre alt. Es wird also höchste Zeit für den Nachfolger. Der hört auf den etwas unpassend klingenden Namen Riders Republic und bietet erneut diverse, meist winterliche Extremsportarten. Diesmal betätigt ihr euch als Skifahrer, Snowboarder, Mountain-Biker und Wingsuit-Lebensmüder. Hinzu kommt eine Betätigung namens Rocket Wingsuiting – uns wird schon mulmig, wenn wir nur darüber nachdenken, was das sein könnte. So oder so tretet ihr in Riders Republic wahlweise in einem Karrieremodus an, der euch mit verschiedenen Events zu allen Sportarten konfrontiert und in dem ihr nach und nach kosmetische Upgrades freischaltet. Oder aber ihr stürzt euch in der offenen Welt in den Mehrspieler-Part. Der bietet 6vs6-Team-Trick-Arenen und Rennen mit mehr als 50 Teilnehmern. Hinzu kommt ein Social Hub zum Abhängen. Klingt ganz gut, Ende Februar geht es los!

Sascha Lohmüller



Die Mountain-Bike-Rennen sind wohl der unwinterlichste Part des Spiels – ansonsten geht es eher frostig zu!

Genre: Sportspiel
Entwickler: Ubisoft Annecy
Hersteller: Ubisoft
Termin: 25. Februar 2021

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Hitman 3
Genre: Action
Entwickler: IO Interactive A/S
Hersteller: IO Interactive A/S
Termin: 20. Januar 2021

Gods Will Fall
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Clever Beans
Hersteller: Deep Silver
Termin: 29. Januar 2021

Outriders
Genre: Action
Entwickler: People Can Fly
Hersteller: Square Enix
Termin: 02. Februar 2021

Nioh 2
Genre: Action-RPG
Entwickler: Team Ninja
Hersteller: Koei Tecmo
Termin: 05. Februar 2021

Riders Republic
Genre: Sportspiel
Entwickler: Ubisoft Annecy
Hersteller: Ubisoft
Termin: 25. Februar 2021

Stronghold: Warlords
Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Firefly Studios
Hersteller: Firefly Studios
Termin: 28. Januar 2021

Everspace 2 (Early Access)
Genre: Action
Entwickler: Rockfish Games
Hersteller: Rockfish Games
Termin: Januar 2021

Werewolf: The Apocalypse – E.
Genre: Action-RPG
Entwickler: Cyanide
Hersteller: Nacon
Termin: 04. Februar 2021

Little Nightmares 2
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Tarsier Studios
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 11. Februar 2021

P.o.P.: The Sands of Time Remake
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Pune / Mumbai
Hersteller: Ubisoft
Termin: 18. März 2021

Um actionreiche Bilder des eigenen Protagonisten wie dieses hier zu machen, muss der Fotomodus herhalten.

PC Games EDITORS' CHOICE ROLLENSPIEL

PC Games HIT-AWARD 10/10

Genre: Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Hersteller: CD Projekt Red
Termin: 10. Dezember 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 18 Jahren

Cyberpunk **2077**

Ein Spiel, das mit so vielen Erwartungen belastet ist, kann eigentlich nur verlieren. Und dennoch gelingt den Entwicklern hier ein großartiges Erlebnis.

Von: Matthias Dammes

Gut Ding will Weile haben. Abwarten und Tee trinken. Auch Rom wurde nicht an einem Tag erbaut. Die deutsche Sprache ist reich an Sprichwörtern und Redewendungen, wenn es darum geht, auszudrücken, dass jemand doch ein wenig Geduld an den Tag legen soll. Wenn es dann endlich so weit ist, stehen dann Sätze wie „Was lange währt, wird endlich gut". Auch mit Cyberpunk 2077 mussten Spielefans nun bereits verdammt viel Geduld aufbringen. Im Jahre 2012 erstmals als Projekt vorgestellt, zog sich die Entwicklung über achte Jahre hin und allein in diesem Jahr galt es drei Verschiebungen des finalen Release-Termins zu ertragen. Jetzt ist es aber wirklich endlich so weit. Wir haben das heiß ersehnte Rollenspiel durchgespielt und gehen im Test nun der Frage auf den Grund, ob denn nun auch im Falle von Cyberpunk 2077 alles gut geworden ist, was lange währte.

Ein Cyberpunk namens V

Für alle, die es noch nicht mitbekommen haben: Die Zeiten von Geralt, Zauberinnen und bezaubernden Fantasywelten ist bei CD Projekt erstmal vorbei. Zum ersten Mal in der Firmengeschichte haben sich die Entwickler an ein Spiel gewagt, das nicht im Witcher-Universum angesiedelt ist. Stattdessen geht es mit Cyberpunk 2077 in eine gänzlich andere Richtung. Ein futuristisches Setting, das als Sub-Genre der Science-Fiction in den 80er-Jahren entstand. Vielen dürfte da zum Beispiel der Film Blade Runner ein Begriff sein. In dieser Zeit entstand auch das Pen&Paper-Rollenspiel „Cyberpunk", das besonders in seiner Version mit dem Titel Cyberpunk 2020 als Vorlage für das Spiel diente.

Cyberpunk ist eine dystopische Vision der Zukunft der Menschheit, in der gewaltige Konzerne die Welt beherrschen, die Verpflanzung



Night City, Stadt der Gegensätze, der Konzerne und brutalen Gangs. Genau der richtige Ort für einen Glück suchenden Söldner wie V.



V und Jackie wollen in Night City als Söldner ganz groß heraus kommen. Ob sie sich dabei mal nicht übernehmen.

von technischen Bauteilen in den menschlichen Körper an der Tagesordnung ist und die Kluft zwischen Arm und Reich enorme Ausmaße angenommen hat. In dieser brutalen Welt schlüpft ihr in die Rolle von V, einem Söldner, der versucht sich in der Metropole von Night City einen Namen zu machen. Wer genau V ist, liegt dabei in eurer Hand. Noch vor der Charaktererstellung wählt ihr einen von drei Lebenspfaden aus. Diese bestimmen die Hintergrundgeschichte und Herkunft eures Charakters. Für jeden Pfad gibt es einen individuellen Spieleinstieg, ähnlich der Origin-Stories in Dragon Age: Origins, die mit rund 30 Minuten Spielzeit aber längst nicht so umfangreich ausfallen. Dafür spielt die Herkunft auch im restlichen Spiel immer wieder eine Rolle, wirkt sich auf Dialoge und das Verhalten von V aus.

Viel zu bieten hat der Charaktereditor, in dem ihr V voll und ganz nach eigenen Vorstellungen gestalten könnt. Das beginnt schon bei der freien Kombinationsmöglichkeit von männlichen und weiblichem Körpertyp, Stimme und Geschlechtsorgane. Darüber hinaus gibt es natürlich die üblichen Regler mit denen sich Gesichtskonturen, Haare, Make-up, Narben, Tattoos und vieles weitere einstellen lassen. Wie üblich in Spielen mit selbst erstelltem Charakter könnt ihr hier also bereits eine ganze Weile verbringen.

Es muss sich allerdings jeder die Frage stellen, wie viel Zeit er für einen Charakter investieren möchte, den er im Spiel nur sehr selten zu sehen bekommt. Cyberpunk 2077 ist ein Spiel aus der Ego-Perspektive. Bis auf unsere Hände und das gewählte Nageldesign, ist von V im Verlauf des Spiels also nicht viel zu sehen. Die Zahl der Zwischensequenzen, in denen der Charakter von außen zu sehen ist, lässt sich an einer Hand abzählen. Hin und wieder gibt es einen Blick in den Spiegel und sonst bleibt nur noch das Inventarmenü, um den eigenen Charakter zu betrachten. Schon irgendwo schade und verschenktes Potenzial, da sich die Entwickler mit den Individualisierungsmöglichkeiten so viel Mühe gemacht haben.

Zwei Protagonisten

Auf der anderen Seite ist die Entscheidung der Entwickler für die Ego-Perspektive nachvollziehbar, wenn man es aus erzähltechnischer Sicht betrachtet. Die Geschichte von Cyberpunk 2077 ist noch einmal deutlich persönlicher, als es im Witcher der Fall war. Alles dreht sich um V und seine/ihre Rolle in der knallharten Welt von Night City. Auch wenn man nicht zu der Sorte Spieler gehört, die sich bis ins kleinste Detail mit einem Protagonisten identifizieren müssen, so hat die Perspektive doch eine erstaunliche Wirkung. Dadurch, dass man die Story von V so intim wie nur möglich erlebt, baut sich eine Bindung auf, die uns so auch erst am Ende des Spiels richtig bewusst wurde.

Eine zentrale Rolle dabei spielt auch Johnny Silverhand, gespielt von Keanu Reaves. Bei ihm handelt es sich schon fast um einen zweiten Protagonisten. Kenner der P&P-Vorlage wissen, der Rockerboy der Band Samurai und Teilzeitterrorist starb bereits viele Jahrzehnte vor den Ereignissen des Spiels. Aber durch Umstände, auf die wir hier nicht näher eingehen wollen, gelangt die digitale Kopie von Johnnys Verstand in den Kopf von V. Dieser verfolgt natürlich seine eigene Agenda und versucht V entsprechend zu manipulieren. In Flashbacks erfahren wir ein paar Details aus dem Leben des Rockers und über seine Motivation. Dem gegenüber steht die ganze Zeit der unbedingte Überlebenswille von V. Es entspinnt sich eine von Anfang bis Ende spannende Geschichte, die viel davon lebt, dass man sich nie sicher sein kann, wem man vertrauen kann, wer seine Handlungen ehrlich meint und wo die nächste Falle lauert.

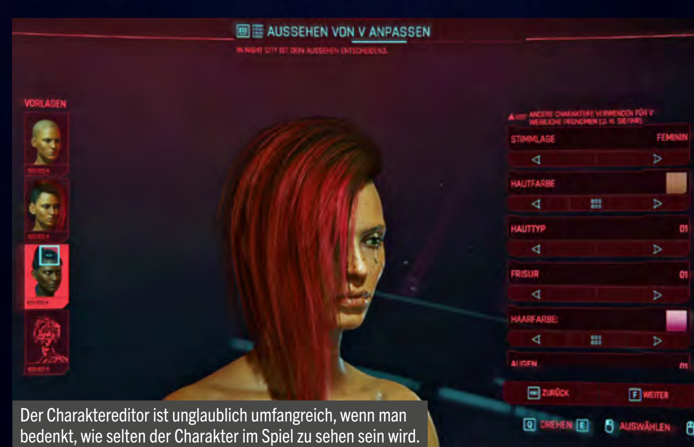
Dabei werfen das Spiel und seine Erzählung auch philosophische Fragen auf, die uns immer wieder ins Grübeln brachten. „Was genau ist das ICH?" „Was bedeutet es ein Mensch zu sein?" „Wo liegen die Grenzen des eigenen Verstandes?" Aber trotz der häufig düsteren und bedrückenden Stimmung in der Story sowie der allgemein dystopischen Welt ohne viel Hoffnung für die Zukunft schafft es Cyberpunk immer wieder, auch Raum für emotionale und ruhige Momente zu öffnen. Und die tragen zur starken Bindung an V bei.

Geschichten, Quests und Aufträge

Erzählt wird die Hauptgeschichte in mehreren Questreihen über den Verlauf von drei Akten. Dabei fällt der Umfang der eigentlichen Handlung durchaus deutlich geringer aus als in The Witcher 3. Wer sich von Anfang bis Ende ausschließlich auf die Story-Missionen konzent-



Jackie Wells wird zu Vs bestem Freund und Kameraden.



Der Charaktereditor ist unglaublich umfangreich, wenn man bedenkt, wie selten der Charakter im Spiel zu sehen sein wird.

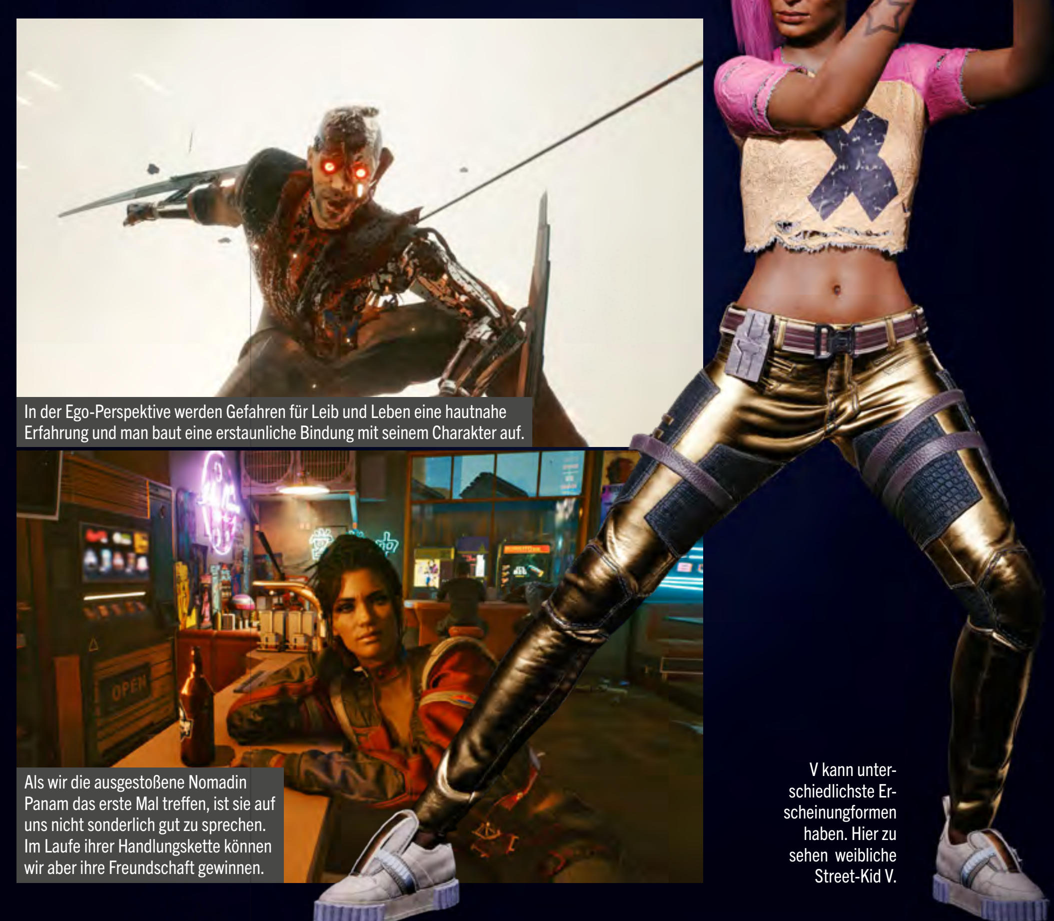
riert, dürfte den Abspann vermutlich schon nach rund 20 bis 30 Stunden erreicht haben. Das wäre allerdings ziemliche Verschwendung, da Night City so viel mehr zu bieten hat, sodass man als Gesamtspielzeit locker das drei- oder gar vierfache einplanen kann.

Im Laufe der Story trifft V auf viele verschiedene und sehr gut ausgearbeitete Charaktere. Viele davon kommen mit der Zeit erneut auf euch zu und bitten um Hilfe bei bestimmten Dingen. Daraus entwickeln sich meist sehr interessante, gut geschriebene Nebenhandlungen und Questketten, die euch über längere Zeit begleiten. Dabei lernt ihr die betreffenden Charaktere besser kennen und gewinnt dabei vielleicht sogar Freunde und Unterstützer. Das ist nicht nur Kosmetik, sondern wirkt sich dann im Umkehrschluss auch wieder auf die Ereignisse und Möglichkeiten in der Hauptgeschichte aus. So hängt die Art und Zahl der Optionen, das Ende des Spiels zu gestalten, stark davon ab, ob und wie ihr anderen Charakteren geholfen habt.

Auch das Verhältnis zwischen V und Johnny Silverhand wird merklich durch die Entscheidungen im Spielverlauf beeinflusst. Etwas schade fanden wir, dass handlungsrelevante Entscheidungen nur selten von Vs Hintergrund oder den Attributen beeinflusst werden. Die entsprechenden Dialogoptionen dienen meistens nur dazu, zusätzliche Informationen zu erhalten. Allerdings finden Entscheidungen ja nicht nur in Gesprächen statt. Auch wie V sich in Missionen verhält und welche Lösungsansätze für Quests gewählt werden, kann sich auf spätere Ereignisse auswirken. Und dabei spielen Vs Eigenschaften dann schon eine deutlich größere Rolle. So haben wir in einer Quest früh im Spiel dank guter Technikskills einen gewaltlosen Ansatz gewählt und haben dann später im Spiel einige Charaktere aus dieser Quest wieder getroffen, die andernfalls eventuell nicht mehr am Leben gewesen wären.

Der virtuelle Geist des legendären Rockers Johnny Silverhand ist fest mit unserem Schicksal verbunden und wird zum zweiten Protagonisten des Spiels.

Neben den zahlreichen gut ausgearbeiteten und mit der Hauptstory verwobenen Nebenquests, hat Cyberpunk zudem noch unzählige eher generisch wirkende Aufträge zu bieten. Hier geht es meist um die Beschaffung eines Gegenstandes oder einer Zielperson für einen Fixer, oder aber um die Unterstützung der Polizei bei der Bekämpfung von Gang-Aktivitäten. Besonders zu Beginn des zweiten Aktes, wenn das ganze Stadtgebiet von Night City zugänglich wird, wird man von der Fülle der Aufträge förmlich erschlagen. Die Karte gleicht dann einem Meer aus gelben und blauen Symbolen, die für diese Nebenaufgaben stehen. Ob es von dieser eher seichten Form der Nebenquest unbedingt so viele gebraucht hätte (wir haben selbst nur einen Bruchteil davon erledigt), oder, ob diese auf diese Art und Weise auf einen Schlag dem Spieler vor die Füße geworfen werden müssen, kann zumindest angezweifelt werden.



In der Ego-Perspektive werden Gefahren für Leib und Leben eine hautnahe Erfahrung und man baut eine erstaunliche Bindung mit seinem Charakter auf.

Als wir die ausgestoßene Nomadin Panam das erste Mal treffen, ist sie auf uns nicht sonderlich gut zu sprechen. Im Laufe ihrer Handlungskette können wir aber ihre Freundschaft gewinnen.

V kann unterschiedlichste Erscheinungformen haben. Hier zu sehen eine weibliche Street-Kid V.

Lebendiges Night City

Allerdings haben diese auch Gigs genannten Events auch einen klaren Vorteil. Sie helfen das Bild einer verdammt lebendigen Spielwelt zu zeichnen. Das gelingt den Entwicklern nämlich hervorragend. Night City wirkt wie ein wirklich bevölkerter Ort. Im Stadtzentrum tummeln sich so viele Leute, wie man es bisher kaum in einem Open-World-Spiel gesehen hat. Dabei zeichnen sich die zahlreichen NPCs auch noch durch eine unvergleichliche Vielfalt aus. Man muss schon sehr gezielt danach suchen, um in kur-


Dexter DeShawn ist eine Größe unter Night Citys Fixern.

An einer Straßenecke registrieren wir ein Feuergefecht zwischen Cops und einer Gang. Wir können uns in das Geballer einmischen und ein wenig Street Cred abgreifen.

zer Zeit zwei gleich aussehende Personen zu finden. Ständig bekommt man das Gefühl vermittelt, dass alle fünf Meter irgendetwas los ist. Seien es die bereits erwähnten Events oder einfach die NPCs, die sich hier und dort über irgendetwas unterhalten.

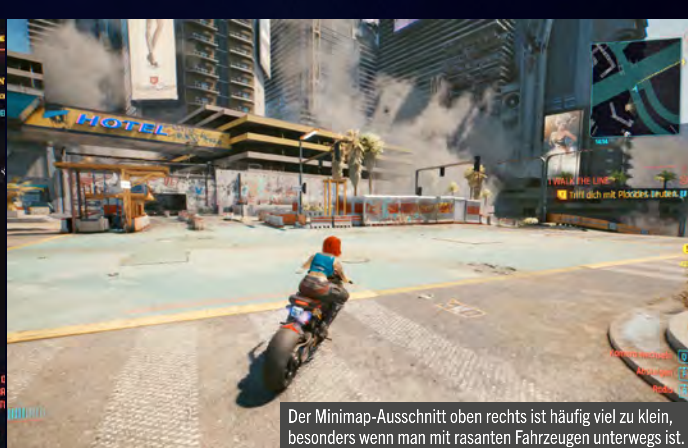
Schön ist auch, dass sich die Dynamik der öffentlichen Betriebsamkeit je nach Tageszeit ändert. Nachts ist dann zum Beispiel auf normalen Straßen weniger los, aber in Amüsiermeilen steppt der Bär. Die Atmosphäre ist hervorragend uns ändert sich auch je nach Uhrzeit und Stadtteil, in dem man sich befindet. Es gelingt den Entwicklern hier sehr gut ein aktives Leben in der Stadt vorzutäuschen, auch wenn vieles am Ende doch sehr statisch ist. So treffen wir immer wieder die gleichen Personengruppen, bei den immer gleichen Gesprächen an ihren vorbestimmten Positionen an. Um diese Illusion aufrechtzuerhalten, greifen die Entwickler auch zu ein paar eigenartigen Methoden. So konnten wir in den Badlands beobachten, dass Straßen beim Blick in Richtung Night City sehr stark befahren wirkten. Der Verkehr, der sich dabei auf uns zubewegte, verschwand aber einfach plötzlich, weil die Straße direkt vor unseren Füßen eigentlich leer ist. Das wirkt irgendwie seltsam, wenn man genauer hinschaut.

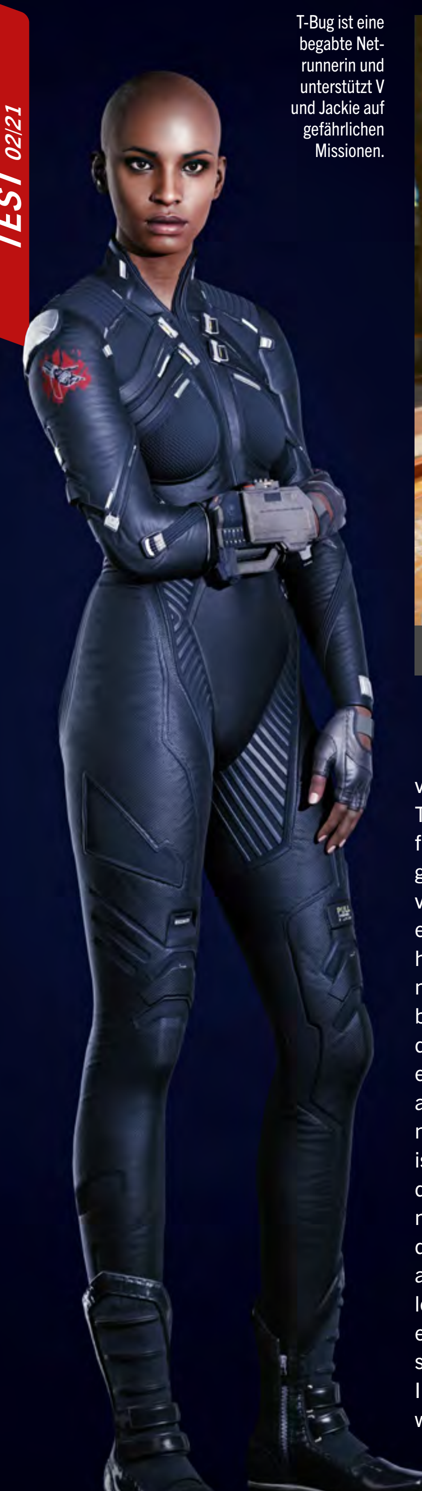
Etwas schade ist, dass nicht mehr aus den vielen Fraktionen des Settings gemacht wurde. In Night City tummeln sich diverse Großkonzerne und verbrecherische Gangs. Mit den meisten davon hat V auf die eine oder andere Weise immer wieder zu tun. Aber ob wir nun freundlich eine Quest lösen oder ganze Basen auslöschen, verändert nichts an unserem Standing. Soll heißen, es gibt kein klassisches Fraktionssystem, in dem wir uns durch unseren Handlungen Sympathien oder Feindschaften erarbeiten. Das bleibt lediglich auf die schon erwähnten Nebenquest-Stränge beschränkt. Immerhin gibt es noch das sogenannte Street-Cred-System. Eine Art Levelsystem, das parallel zum Charakterlevel verläuft und Vs Ansehen auf den Straßen von Night City ausdrücken soll. Je höher das Ansehen, umso besser zum Beispiel die Angebote bei Händlern und desto lukrativer die Aufträge der Fixer.

Was gibt es sonst noch zu tun?

Aber dennoch seid ihr als V natürlich Teil dieser Spielwelt und des öffentlichen Lebens. Damit ihr dabei nicht völlig über die Stränge schlagt, gibt es auch ein Polizeisystem, dass euch zu schaffen macht, wenn ihr Leute überfahrt, in der Öffentlichkeit rumballert oder anderen Blödsinn anstellt. Ähnlich wie in GTA gibt es dabei ein mehrstufiges Sternsystem der Polizeiverfolgung. Allerdings ist Cyberpunk eine nicht ganz so friedliche Welt. Entsprechend machen die Cops von Night City auch schon bei kleinsten Vergehen von der Schusswaffe Gebrauch. Da hilft es also nur noch die Flucht anzutreten. Ansonsten halten sich die Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt aber überraschend in Grenzen. Bei verschiedenen Händlern für Waffen, Kleidung und Cyberware sowie den überall herumstehenden Automaten für Nahrungsmittel lassen sich benötigte Dinge einkaufen und überschüssiger Kram verkaufen, aber das war es dann auch schon. Es gibt weder GTA-typische Minispiele wie Darts, Tennis oder Golf, noch irgendeine andere Form von Nebenbeschäftigung wie das Gwent-Kartenspiel in The Witcher 3 zum Beispiel.


Der Blick auf die Karte kann ganz schön überwältigend sein. Hinter den gelben und hellblauen Icons verbergen sich die verschiedenen Fixer- und NCPD-Aufträge, die die Spielwelt beleben.


Der Minimap-Ausschnitt oben rechts ist häufig viel zu klein, besonders wenn man mit rasanten Fahrzeugen unterwegs ist.



T-Bug ist eine begabte Netrunnerin und unterstützt V und Jackie auf gefährlichen Missionen.



Mit flotten Fahrzeugen durch Night City zu brettern, macht schon ziemlich viel Spaß, auch wenn die Steuerung manchmal etwas eigenwillig ist.

Auch Collectibles sucht man vergebens, sieht man mal von einer Tarotkarten-Sammlung ab, die es für eine Nebenquest zu sammeln gibt. Wer mit seinem V genug Kohle verdient, kann sich aber immerhin eine beachtliche Fahrzeugflotte anhäufen. Im Verlauf des Spiels wird man regelrecht mit Verkaufsangeboten für neue Autos und Motorräder zugeschüttet. Sich hiervon das eine oder andere schicke Gefährt auszusuchen, ist aber auch gar nicht so verkehrt. Denn immerhin ist der eigene fahrbare Untersatz die Fortbewegungsmethode Nummer 1. Die Boliden fühlen sich dabei angenehm unterschiedlich an. Ein flinker Sportwagen wirkt leicht und dynamisch, während ein dick aufgemotzter Pickup sich schon etwas behäbiger verhält. Insgesamt brauchten wir aber ein wenig Eingewöhnung an die Fahrzeugsteuerung. So elegant von der Hand wie bei richtigen Rennspielen geht sie nicht. Besonders irritiert hat uns, dass Rückwärts beschleunigen bei eingeschlagenem Lenkrad in der Zukunft offenbar nicht mehr geht, was Rangieren eher umständlich macht.

Alternativ kann man natürlich auch vom Schnellreisesystem Gebrauch machen, dass wie in The Witcher 3 von vorgegebenen Punkten aus genutzt werden kann. Wir hatten Cyberpunk für den Test auf einer SSD installiert, was die Ladezeit bei der Schnellreise auch angenehm kurz gehalten hat. Trotzdem haben wir in den meisten Fällen dann doch die Fahrt im eigenen Wagen bevorzugt, da es einfach Spaß macht durch die atmosphärische Welt zu heizen. Zumal die komplette Spielwelt aus einem Guss besteht. Es gibt abgesehen von Spielstart und Schnellreise keine Ladezeiten. In den Gebäuden fahren wir zwar häufig Fahrstühle, aber selbst die wirkten nicht wie versteckte Ladezeiten, sondern dienten nach unserem Eindruck wirklich nur der Überwindung von Höhenunterschieden.

Tiefgründiges Charaktersystem

Nun wäre so eine harte und raue Welt natürlich ziemlich ungeeignet für einen Protagonisten, der nur mit Autos in der Gegend rumfährt und bei jedem Anschein von Ärger die Flucht antritt. Als vom Leben gezeichneter Söldner weiß V sich natürlich auch zu wehren. Auf welche Art und Weise liegt in eurer Hand. Schon bei der Charaktererstellung legt ihr dazu den ersten Grundstein, indem ihr Punkte auf die fünf Attribute Konstitution, Reflexe, Technische Fähigkeiten, Intelligenz und Coolness verteilt. Die im Verlauf der Entwicklung einmal angedachten drei Klassen gibt es nicht mehr. Stattdessen steht euch das komplette Skillsystem frei zur Verfügung, um euren Helden zu basteln, wie ihr das wollt.

Dazu verfügt jedes Attribut über zwei oder drei verschiedene Skillbäume, in denen sich verschiedenste Fertigkeiten freischalten lassen. Unter Reflexe befinden sich zum Beispiel Gewehre, Hand-



Hier seht ihr den Skillbaum für die Item-Herstellung, die zum Attribut Technische Fähigkeit gehört. Unten links ist zu sehen, dass unsere Fähigkeit in der Item-Herstellung derzeit auf Stufe 5 ist.

Da wir auf Technische Fähigkeit geskillt haben, können wir diese Falle einfach entschärfen. Mit einer anderen Skillung hätten wir eine andere Lösung finden müssen.

feuerwaffen und Klingen. Wer also auf Waffenpower setzen möchte, wird hier fündig. Welche Skills der Bäume zugänglich sind, hängt dabei von der Anzahl der in das zugehörige Attribut verteilten Punkte ab. Darüber hinaus verbessert ihr euch im Umgang mit bestimmten Fertigkeiten durch die tatsächliche Anwendung. Wer also zum Beispiel viel schleicht, wird automatisch besser in der lautlosen Fortbewegung. Auch hier gilt, dass sich diese Fertigkeiten höher ausbilden lassen, je mehr entsprechende Attributspunkte zur Verfügung stehen.

Diese Freiheit spiegelt sich dann natürlich auch in der Konfrontation mit Gegnern in der Spielwelt wider. Es gibt stets diverse Möglichkeiten, wie ihr Herr der Lage werdet. Eine rein lautlose Vorgehensweise ist genauso möglich wie das massive Ausnutzen von Hacking, mit dem sich nicht nur Gerätschaften, sondern auch Gegner beeinflussen lassen. Schließlich bestehen ja auch Personen in Cyberpunk 2077 häufig zu teilen aus Elektronik. Das gilt allerdings auch für V. Wer das möchte und sich bei Attributen und Skills entsprechend spezialisiert hat, kann auch seinen Protagonisten mit weitreichenden kybernetischen Veränderungen ausstatten. Die inzwischen schon berühmten Mantis-Klingen sind da nur ein Beispiel.

Bei all dem hat man zudem stets die Wahl, ob man Gegner töten oder nur ausknocken möchte. Das gilt nicht nur für Schleichangriffe, sondern sogar für den Einsatz von Schusswaffen, die mit entsprechenden Mods auf nicht-tödliche Projektile umgerüstet werden können. Leider konnten wir nicht feststellen, dass diese Wahl größere nennenswerte Auswirkungen hätte. Hier und da machen Charaktere vielleicht mal eine Bemerkung zu Vs Vorgehensweise, das war es dann aber auch schon.

So großartig das freie Skillsystem für Tüftler und Rollenspiel-Puristen ist, so überwältigend kann es auf den ersten Blick auch sein. Bei den schier unendlichen Kombinationsmöglichkeiten von coolen Sachen, besteht auch immer die Gefahr sich skilltechnisch ein wenig zu verrennen. Das fällt immer dann besonders auf, wenn man plötzlich einem Bossgegner gegenübersteht, der für die eigene gewählte Kampfweise so gar nicht geeignet ist. Mit ein wenig Improvisation haben wir zwar jede Situation gemeistert, die uns das Spiel gestellt hat, zu ein wenig Planung bei der Skillung können wir aber trotzdem nur raten. Zumal es derzeit keine Möglichkeit gibt, seine Attribut- und Skillpunkte zurückzusetzen und neu zu verteilen.

Egal für welche Art zu Kämpfen ihr euch entscheidet, dank Ego-Perspektive fühlt es sich stets hervorragend an. Man ist ständig direkt in der Action. Die Schusswaffen haben ordentlich Wumms und verhalten sich je nach Waffentyp, wie man es von ihnen erwartet. Auch mit Nahkampfwaffen kommt ordentlich Spielspaß auf. Wer sich mit einem Katana durch die Gegner schneiden will, sollte aber auch darauf achten, dass er ein paar Treffer aushalten kann. Im Stealth-Gameplay sind vor allem Geduld und die richtigen technischen Gadgets gefragt. Allgemein erinnert das Kampfsystem von seiner Vielfalt an die Deus-Ex-Reihe, was ja nicht zwingend etwas Schlechtes ist.

Sammler und Bastler

Neben einem tiefgründigen Charaktersystem hat jedes vernünftige Rollenspiel natürlich auch ein Item-System, das mit ersterem Hand in Hand geht. Das ist auch in Cyberpunk 2077 der Fall. Nahezu jeder ausgeschaltete Gegner lässt Beute fallen, darunter vor allem stets die getragene Waffe. Darüber hinaus lassen sich Klamotten, Munition, Cyberware und verschiedenste Verbrauchsgegenstände wie Heilpacks und Nahrungsmittel mit diversen Buffs erbeuten. Vieles davon findet man auch einfach in der Welt herumliegend oder in irgendwelchen Behältnissen verstaut. Wohl dem, der schon durch Spiele wie The Elder Scrolls darauf konditioniert ist, alles aufzuheben, was nicht Niet- und Nagelfest ist.

Unter den aufsammelbaren Objekten befindet sich auch jede Menge Junk. Dieser dient aber nicht nur zum Verkaufen, um Geld zu verdienen. Genau wie alle anderen Gegenstände kann auch der Müll



Evelyn Parker ist die Clientin eines Auftrags, der V in die Oberklasse befördern soll.

Euer Protagonist lässt sich mit verschiedensten Gegenständen ausrüsten. Die Kleidung hat nicht nur optische Funktion, sondern bietet auch Rüstungsschutz.

in seine Einzelteile zerlegt werden. Dabei gewinnt ihr Einzelteile und Komponenten für das Crafting-System. Mit den richtigen Blaupausen und Rohstoffen lassen sich darin eigene Gegenstände herstellen. Zum Beispiel stehen verbesserte Versionen von besonderen Waffen und Rüstungsklamotten zur Auswahl. Darüber hinaus lassen sich umfassende Upgrades an bestehenden Gegenständen vornehmen. Auf diese Weise können die Werte von lieb gewonnenen Items gesteigert werden, damit diese nicht so schnell an Nutzen verlieren. Mit steigendem Charakterlevel werden nämlich auch die Waffen und Klamotten immer besser. Wer sich aber zum Beispiel aus stilistischen Gründen nicht von seiner schicken Jacke trennen will, kann diese dann eben aufwerten. Das gleicht das Upgrade auf einen besseren Gegenstand zwar nicht aus, verschafft aber vielleicht etwas mehr Zeit nach einem passenderen Ersatz zu suchen.


Gerade wenn mit tollen Lichteffekten gearbeitet wird, erzeugt das Spiel eine fantastische Atmosphäre.

Audiovisuelles „Licht und Schatten“

Nun könnte man meinen, dass der Stil nicht so wichtig ist, da man V ja eh kaum sieht. Aber das audiovisuelle Erlebnis von Cyberpunk 2077 ist schon so hervorragend gelungen, dass man mit seinem Protagonisten da natürlich mithalten will. Die Red Engine zaubert wunderschöne Kulissen auf den Bildschirm. Seien es die stählernen und gläsernen Gebäudeschluchten im Zentrum von Night City, oder die kargen Ebenen der Badlands. Besonders durch die herrlichen Lichtstimmungen zu den unterschiedlichen Tageszeiten entsteht eine besondere Atmosphäre. Auch die vielen Details, die es überall auf den Straßen zu beobachten gibt, zeugen von der Leidenschaft der Entwickler, hier eine nachvollziehbare Welt zu erschaffen. Man kann also durchaus sagen, das Cyberpunk 2077 zu den derzeit schönsten Vertretern des Genres gehört.

Judy ist Editorin für sogenannte Braindance, einer Entertainmentform der Zukunft.

Wenn wir Gegner aus dem Stealth heraus überwältigen, haben wir die Wahl, ob wir den Feind töten oder nur Bewusstlos schlagen.

Auch Schusswaffen können wir per Perk oder Mod auf nicht-tödliche Wirkung umrüsten.



Hier legt V gerade ein Buch auf den Tisch. Leider hat sich das Buch entschieden unsichtbar zu bleiben.

Leider wird dieses Bild aber noch viel zu häufig durch unschöne Bugs und Glitches getrübt. Besonders in gescripteten Sequenzen kommt es immer wieder zu Objekten, die falsch platziert sind, unsichtbar werden oder in der Luft schweben. Außerdem sind uns mehrfach fehlende Animationen in Cutscenes aufgefallen. Mehrfach ist es uns auch passiert, dass V aus heiterem Himmel einfach das Zeitliche gesegnet hat.

Ein ähnliches Bild ergibt sich im Sound- und Audiobereich. Die Geräuschkulisse von Night City ist fantastisch. Mit 11 Radiosendern kann man sich in seinem Auto mit verschiedenster Musik beschallen lassen. Besonders der Aufwand, der vielen von zahlreichen Künstlern extra für das Spiel geschaffenen Songs, ist positiv zu erwähnen. So macht zum Beispiel die schwedische Band Refused einen erstklassigen Job, der fiktiven Band Samurai von Johnny Silverhand mit einigen Songs Leben einzuhauchen. Die englische Sprachausgabe glänzt nicht nur mit Keanu Reeves, sondern auch die meisten anderen Rollen sind Top besetzt und spielen ihre Charaktere hervorragend. Aber auch die deutsche Fassung braucht sich dahinter nicht zu verstecken. Viele bekannte Sprecher, darunter Benjamin Völz, die deutsche Stimme von Keanu Reeves, machen ebenfalls einen ordentlichen Job.

Allerdings geht auch beim Ton nicht alles fehlerfrei vonstatten. So ist es uns gelegentlich passiert, dass entweder die Sprachausgabe nicht richtig abgespielt wurde, oder die zugehörigen Lippenbewegungen gefehlt haben. Etwas schade ist auch, dass man quasi gezwungen ist, mit Untertiteln zu spielen, da man sonst Fremdsprachen nicht versteht. Hier wäre eine Option hilfreich gewesen, die Untertitel nur einblendet, wenn ein Charakter in einer Fremdsprache spricht.

Wenn Ausweichen zum Problem wird

Ein paar zusätzliche Optionen hätten wir uns auch für das Interface und die Steuerung gewünscht. Mal abgesehen davon, dass die Gesundheitsanzeige gerne mal verbuggte und nur noch eine statische 0 anzeigte, gefiel uns vor allem die Minimap im Interface nicht wirklich. Der darin dargestellte Ausschnitt ist meist viel zu klein. Das fällt besonders auf, wenn man flott mit dem Auto unterwegs ist. In dem Moment, wo man auf der Minimap erkennt, dass man abbiegen muss, ist es meist schon zu spät und man ist an der Kreuzung vorbeigerauscht. Hier wäre entweder ein frei verstellbarer Zoomfaktor oder eine Zoom-Automatik gekoppelt an die Bewegungsgeschwindigkeit hilfreich gewesen. Ansonsten ist das Interface aber völlig in Ordnung. Es vermittelt die wichtigsten Informationen und drängelt sich nicht unnötig auf. Die Gesundheitsanzeige wird zum Beispiel ausgeblendet, wenn man volle Lebenspunkte hat.

Auch die Steuerung mit Maus und Tastatur geht gut von der Hand und hat besonders im Umgang mit Schusswaffen natürlich Vorteile. Weniger gut ist die digitale Eingabe einer Tastatur aber für präzise Bewegungen geeignet. Das wäre im Grund kein so großes Problem, hätten sich die Entwickler nicht entschieden, dass Ausweichen durch ein Doppeltippen auf die Bewegungstasten erfolgt. Die Folge ist, dass man beim Versuch von präzisen Bewegungen, zum Beispiel beim Schleichen, häufig ruckartige Bewegungen ausführt, die dann auch das Schleichen brechen. Dadurch sind wir ein ums andere Mal in brenzlige Situationen geraten. Zwar lässt sich die Tastenbelegung im Spiel ändern, aber gerade die Belegung von Ausweichen ist davon ausgeschlossen.

Nun ist das aber alles durchaus Jammern auf sehr hohem Niveau. Die Entwickler von CD Projekt Red stellen auch mit Cyberpunk 2077 wieder unter Beweis, dass sie etwas von Rollenspielen verstehen. Das größte Problem bei der Bewertung dieses Spiels ist daher weniger die Betrachtung der guten und weniger guten Aspekte. Vielmehr stellt sich die Frage, wie sehr die über die Jahre enorm angewachsenen Erwartungen und der Hype in die Betrachtung mit einbezogen werden sollten. Kann man dem Spiel vorwerfen, dass sich viele Leute wahnsinnig auf den Titel gefreut und entsprechend hohe Erwartungen haben? Sicherlich nicht. Ist Cyperpunk 2077 der von vielen erwartete Messias, der das Genre revolutioniert? Definitiv nicht. Hat das Spiel noch ein paar Macken zu viel? Durchaus. Ist es trotzdem ein herausragendes Rollenspiel, das jeder Fan von großartigen Videospielen gespielt haben sollte? Absolut! In diesem Sinne, um auf die Frage vom Anfang zurückzukommen: Was lange währte, wurde endlich gut! ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Ich wurde begeistert und kann den Ausflug nach Night City nur jedem empfehlen."

Ich gebe zu, dass sich die Hängepartie mit gegen Ende dieses Jahres dann doch ganz schön auf meine Vorfreude auf den Titel ausgewirkt hat. Nun da ich das Spiel durch habe, bin ich froh, dass es mich dann doch vollends begeistern konnte. Das Setting ist erfrischend anders und maximal noch mit Deus Ex zu vergleichen, auch wenn CD Projekt Red hier stilistisch noch mal eine ganze Ecke mehr zu bieten hat. Sehr gefallen haben mir die tollen Charaktere. Und ich spreche hier nicht mal von Keanu Reeves. Ich habe vor allem Figuren wie Judy, Panam und Delamain ins Herz geschlossen und ihre Nebenhandlungen fast mit mehr Freude verfolgt, als meine eigene Hauptgeschichte. Als Rollenspiel bietet es mir genau die richtige Mischung aus tiefgründigem Charaktersystem und packender Kampfaction. Ich freue mich schon auf einen weiteren Durchgang, in dem ich mal eine ganze andere Herangehensweise ausprobiere. Dass es im Umfang nicht ganz so ausufernd ist wie The Witcher 3, finde ich sogar eher positiv. Ja, das Spiel hat noch erstaunlich viele ungeschliffene Kanten und ja, es gibt da so ein paar kleine Nickeligkeiten, die mir nicht so gefallen. Aber schlussendlich ist Cyberpunk 2077 auch mit diesen Ecken ein grandioses Spiel, dass man gespielt haben sollte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreicher Charaktereditor
- ➕ Lebenspfade mit eigenem Spielstart und konstanten Auswirkungen
- ➕ Spannende Hauptstory
- ➕ Wirft philosophische Fragen auf
- ➕ Johnny Silverhand als fantastischer zweiter Protagonist
- ➕ Fantastische Nebenquests
- ➕ Entscheidungen wirken sich aus
- ➕ Viele verschiedene Fraktionen
- ➕ Night City wirkt sehr lebendig
- ➕ Absolut hervorragend Atmosphäre
- ➕ Unglaubliche NPC-Vielfalt
- ➕ Coole und individuelle Fahrzeuge
- ➕ Großflächiges Schnellreisesystem
- ➕ Spielwelt aus einem Guss
- ➕ Offenes Skillsystem
- ➕ Nützliches Craftingsystem
- ➕ Hübsche Grafik mit vielen Details
- ➕ Gute Vertonung (deutsch/englisch)
- ➕ Jede Menge eigens fürs Spiel geschaffene Musik
- ➖ V ist zu selten von außen zu sehen
- ➖ Zu viel generische Side-Events
- ➖ Kaum Nebenbeschäftigungen
- ➖ Wahl des tödlichen oder nicht-tödlichen Vorgehens nur oberflächlich
- ➖ Respec nicht möglich
- ➖ Kein Fraktionssystem
- ➖ Diverse Bugs und Glitches





Auf Europa begegnen euch Vex und Gefallene, die sich formschön finishen lassen.

Destiny 2: Jenseits des Lichts

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Bungie
Hersteller: Bungie
Termin: 10. November 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

Der Loot-Shooter Destiny 2 geht ins vierte Jahr und es ist noch kein Ende absehbar. Lohnt sich die Reise auf den Jupiter-Mond Europa?

Von: Susanne Braun

Mehr als drei Jahre hat Destiny 2 auf dem Buckel und wurde seit dem Release im September 2017 um allerhand neue Inhalte erweitert. Die jüngste Erweiterung trägt den Namen Jenseits des Lichts und dieser Titel gibt den Ton für die neueste Reise in die äußeren Bereiche unseres Sonnensystems an. Denn Jenseits des Lichts hinterfragt alles, was die Hüter bislang kannten. Im Story-Kanon war bislang das Licht des Reisenden das Nonplusultra, denn schließlich hat die mysteriöse, schwebende Knutschkugel mit ihrer Ankunft das Goldene Zeitalter eingeleitet. Ein Zeitalter des Fortschritts und des Wandels. Doch dann kam die Dunkelheit, und mit ihr fiel die Menschheit.

Das Licht war immer eine Konstante, auf die sich die Hüter verlassen konnten. Dank der Macht des Reisenden können unsere Helden immer wieder von den Toten erweckt werden. Und dank des Lichts nutzen wir die Stärken der Elemente Solar, Arkus und Leere, damit wir beim Kampf gegen außerirdische Übermächte nicht nur auf unser umfangreiches Arsenal aus Gewehren, Werfern und Handfeuerwaffen angewiesen sind. Spacemagic eben. Passt doch alles, oder?

Doch die drei Fokusse jeder der drei Klassen sind mittlerweile angestaubt, gab's sie doch in sehr ähnlicher Variante schon im Vorgänger von Bungies Weltraumoper. Etwas Neues muss her. Nur was? Dieses Neue versuchen die Entwickler nun mit Jenseits des Lichts zu erkunden, denn sie liefern die Hüter der Dunkelheit aus. Das Ergebnis: Wir dürfen das brandneue Element Stasis nutzen. Die Frage, ob das den „Verrat" am Reisenden wert ist, versuchen wir nachfolgend zu klären, indem wir die Inhalte von Jenseits des Lichts beleuchten. Und anschließend erklären wir euch, was sich in den vergangenen Jahren noch so in Destiny 2 getan hat.

Jenseits des Lichts …

… liegt Europa. Wortwörtlich. Und zwar in zweierlei Hinsicht. Denn mit der Erweiterung sind auf dem Papier zwei neue Reiseziele hinzugekommen. Europa, der zweitinnerste Mond des Jupiters. Und das Kosmodrom im Europa auf der Erde. In der Realität sind's eher anderthalb neue Destinationen, denn das Kosmo ist nur ähnlich umfangreich wie das Saturn-Reiseziel Titan. Zumal gab's das Kosmodrom bereits in Destiny 1, und an das bereits bestehende Grundgerüst haben die Entwickler von Bungie nun noch ein paar Features rangeflanscht; Dinge wie Verlorene Sektoren. Aber das ist eben nichts Weltbewegendes. Widmen wir uns lieber dem brandneuen Hüterspielplatz in Jupiters Nachbarschaft: das Winterparadies Europa. Dort erwartet die abenteuerlustigen Hüter der Gefallenen-Rebell Variks, den sie schon aus dem Gefängnis der Alten kennen.

Im Rahmen der Story schickt euch Variks auf die Jagd nach Eramis, einem Kell der Gefallenen, die dem Reisenden das Licht auspusten möchte und sich deswegen der Macht der Dunkelheit hingegeben hat. Ziemlich schnell merkt ihr aber, dass nicht Variks der große Helfer der Hüter ist, sondern die Fremde Exo, die euch zur Nutzung der Dunkelheit verführt. Denn ohne die könntet ihr Eramis unmöglich besiegen. Das Ergebnis: Ihr erlernt als Käufer von Jenseits des Lichts die Stasis, ein neuer Fokus, und jagt im Anschluss auf Europa jeder Menge Verbesserungen für die neue dunkelblaue Magie hinterher. Ihr löst Aufgaben auf der verschneiten Oberfläche des Mondes wie in verschlungenen Tunnels und tiefen Kavernen.

Augenschmaus und inhaltsarm

Die sind optisch opulent und bis zum Bersten mit Gegnern gefüllt. Da wir aber im Rahmen aller Hauptstory- und anschließender Exo- wie Stasis-Aufgaben gefühlt hundertmal in die Ruinen einstiger Forschungseinrichtungen rennen, lässt die Begeisterung mit der Zeit dann doch nach. Würden nach dem Abschluss von Quests nicht noch Jagden, Kopfgelder, heroische Verlorene Sektoren und die Exo-Challenge die Minmaxing- und Grind-erprobte Hüterschaft nach Europa locken, wäre der Mond wahrscheinlich relativ schnell verwaist. Kurz und gut: Europa ist schick. Wettereffekte nehmen gar Einfluss aufs Spielgefühl, etwa wenn ein Schneesturm durch eine der Zonen fegt und die Sichtweite auf null reduziert. Oder heftige Winde den Sparrow vom Weg abdrängen. Aber irgendwie ist Europa auch „nur" mehr vom gleichen. Insbesondere eines fehlt uns: Ein richtig großer Event für alle. Die Zorngeborenen-Jagden aus Forsaken sind kurzweiliger als die Imperium-Jagden aus

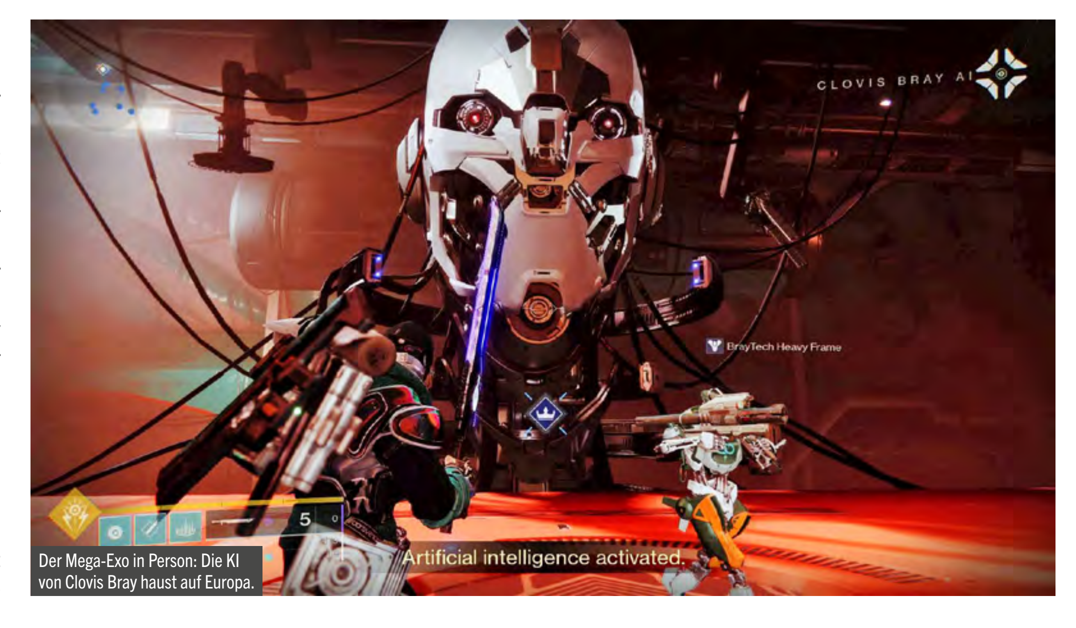
Jenseits des Lichts. So etwas wie den Altar der Sorgen vor den Toren der Festung der Schatten oder den Blinden Quell in der Träumenden Stadt gibt's überhaupt nicht. Knobel-Dungeons wie die Prophezeiung oder die Grube der Ketzerei fehlen ebenfalls. Vielleicht kommt das noch mit einer der kommenden Saisons. Aktuell aber wirkt Europa wenig attraktiv für Feierabendspieler, die in einer halben Stunde einige Sachen erreichen und dann wieder ausloggen wollen.

Doffensives Brett

Kommen wir zur Stasis, auf die nur denjenigen Zugriff gewährt wird, die Jenseits des Lichts kaufen. Natürlich erhält jede Klasse einen eigenen Stasis-Fokus und während der Story gibt's einen kleinen Vorgeschmack auf diese neue Macht. Erst, wenn ihr die Kampagne durchgespielt habt, bekommt ihr die Grundform des Fokus. Und erst wenn ihr danach noch allerhand Missionen erledigt habt, könnt ihr den Fokus an eure Spielweise anpassen. Grundsätzlich macht die Stasis folgendes: Mit Skills und Supers könnt ihr Gegner einfrieren, Wege mit Eismauern verbauen und gefrostete Feinde zersplittern lassen.

Über die weiteren Aufgaben erhaltet ihr dann Aspekte und Fragmente, die je nach Klasse dafür sorgen, dass etwa nach dem Zersplittern von Stasis Eisblitze zum nächsten Gegner wandern und ihn frosten. Und dann den nächsten. Und den nächsten – eine schön anzusehende und effektive Kettenreaktion. Die Stasis-Fokusse bieten aktuell und in Zukunft jede Menge Anpassungsmöglichkeiten, und sind damit die flexibelsten im ganzen Spiel. Allerdings muss man damit erst einmal warmwerden.

Das Super von Jäger und Titan machen schon von Beginn an Laune. Mit dem Schattenbinder des Warlocks konnten wir uns aber lange nicht anfreunden, weil der in seiner Grundform wenig interessant ist. Das änderte sich erst mit den Aspekten, nachdem wir uns dann doch einmal dazu aufraffen konnten, die ganzen, wenig geliebten Stasis-Aufgaben zu erledigen. Wir wussten vorher nicht, dass der Schattenbinder doch noch cool werden kann. Deswegen können wir jeden verstehen, der sich nicht mit der Grundform der Stasis anfreundet und sie vorerst links liegen lässt.



Der Mega-Exo in Person: Die KI von Clovis Bray haust auf Europa.

Die Entwickler von Bungie mögen das anders sehen, aber Stasis ist nicht nur offensiv, sondern auch vor allem defensiv ein absolutes Brett. Das sorgt vor allem im Schmelztiegel-PvP für einige eklatante Balancing-Probleme. Das Einfrieren ist für sich schon stark. Will man sich aus der Stasis befreien, nimmt man obendrein nicht zu verachtenden Splitter-Schaden. Bedeutet: Werdet ihr im PvP von der Stasis getroffen, dann rechnet in den nächsten zwei Sekunden mit dem Tod. Während sich etwa Arkus- oder Solar-Melees überleben lassen, gibt's bei Stasis kaum Chancen. Und deswegen frustriert Stasis im PvP oft. Vielleicht wollten die Leute von Bungie die Stasis so stark machen, damit viele Spieler Jenseits des Lichts kaufen. Eine Spielbalance im kompetitiven Bereich sollte aber dennoch drin sein.

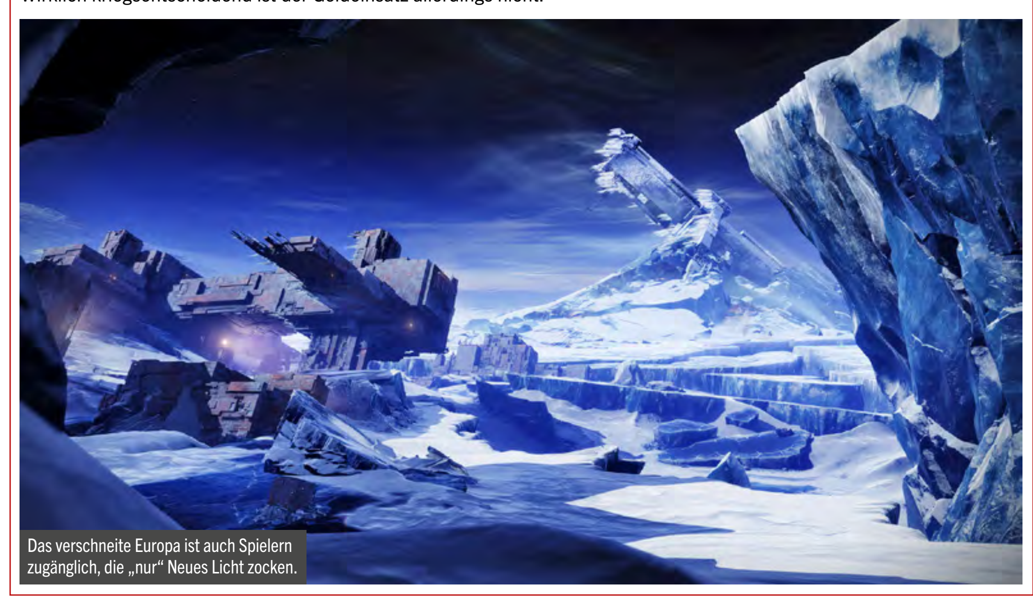
Die Königsdisziplin

Auf Europa und im Kosmodrom gibt's wie erwähnt ein paar neue Sektoren; die lassen sich wiede-

SAISONPASS – JA ODER NEIN?

Wie viel Geld man auf Destiny 2 schmeißen will, hat nicht nur mit der Größe des Geldbeutels, sondern auch mit den Umfängen zu tun, an denen man teilhaben will. New Light aka Neues Licht, die kostenlose Variante von Destiny 2, lässt euch nur an der Kampagne des Basisspiels teilhaben, aber ihr könnt auch die Planeten der Erweiterungen besuchen und den ersten Schritt der dazugehörigen Kampagnen spielen. Denn erst dann werden Patrouillen und Beutezüge freigeschaltet. Die meisten Story-relevanten Inhalte und etwa den Stasis-Fokus bekommt ihr erst beim Kauf der jeweiligen Erweiterungen – für die Stasis braucht ihr entsprechend Jenseits des Lichts.

Doch welche Version soll es sein? Die Basis-Version kostet rund zehn Euro weniger als die Fassung mit dem Saisonpass. Was macht diesen nun wiederum so besonders? Eine Saison dauert in Destiny 2 für gewöhnlich drei Monate lang an; aktuell ist das die Saison der Jagd. Wer sich einen Saisonpass gönnt, erhält während des Levelns durch die 100 Ränge mit Belohnungen wesentlich häufiger nette Goodies wie Emotes, Transportmittel, Staub fürs Everversum und Ornamente – und unter anderem auch die fürs Infundieren der Rüstung wichtigen Upgrade-Module. Knapp 20 Stück davon sind im Pass enthalten. Dazu gibt's eine kleine Saison-Kampagne, die einige weitere Inhalte freischaltet. Diesmal handelt es sich um Aufgaben bei Krähe, den neuen „Schützling" an Spiders Seite in der Wirrbucht. Wer möglichst effizient und mit einem Hauch weniger Grind perfekt gerüstet sein will, und die zehn Euro pro Saison nicht an anderer Stelle braucht, sollte deswegen zugreifen. Wirklich kriegsentscheidend ist der Geldeinsatz allerdings nicht.


Das verschneite Europa ist auch Spielern zugänglich, die „nur" Neues Licht zocken.

Der Raid Tiefensteinkrypta ist das Highlight für Teamplayer im PvE-Bereich.

rum auch in fordernden, heroischen Varianten spielen. Abgesehen davon sind ein Vex- und ein Schar-Strike dazugekommen. Bei letzterem handelt es sich, wie beim Kosmodrom selbst, um eine aufgewärmte Variante des Omnigul-Strikes aus Destiny 1. Wirklich interessant ist für Spieler natürlich der neue Raid, die Tiefsteinkrypta.

Wie gewohnt ist der kniffligste Inhalt des Space-Shooters auf Team-Kommunikation und die Handhabung Schritt für Schritt komplizierter werdender Buffs ausgelegt. Am Schluss müssen drei verschiedene Buffs zwischen den Spielern hin und her getauscht werden, ohne die etwa Kisten zur Entschärfung nuklearer Kerne nicht erkennbar werden, oder ohne die nicht die Immunität des Bosses Taniks aufgehoben wird. Dazu kommen die zahlreichen Gegnerwellen und Attacken des Endbosses, die das Chaos perfekt machen. Ein Chaos das man einfach lieben muss. Die Phasen des Raids zu meistern ist absolut befriedigend, und wie von Destiny 1 und 2 gewohnt sind die Raids das absolute Highlight für Teamplayer.

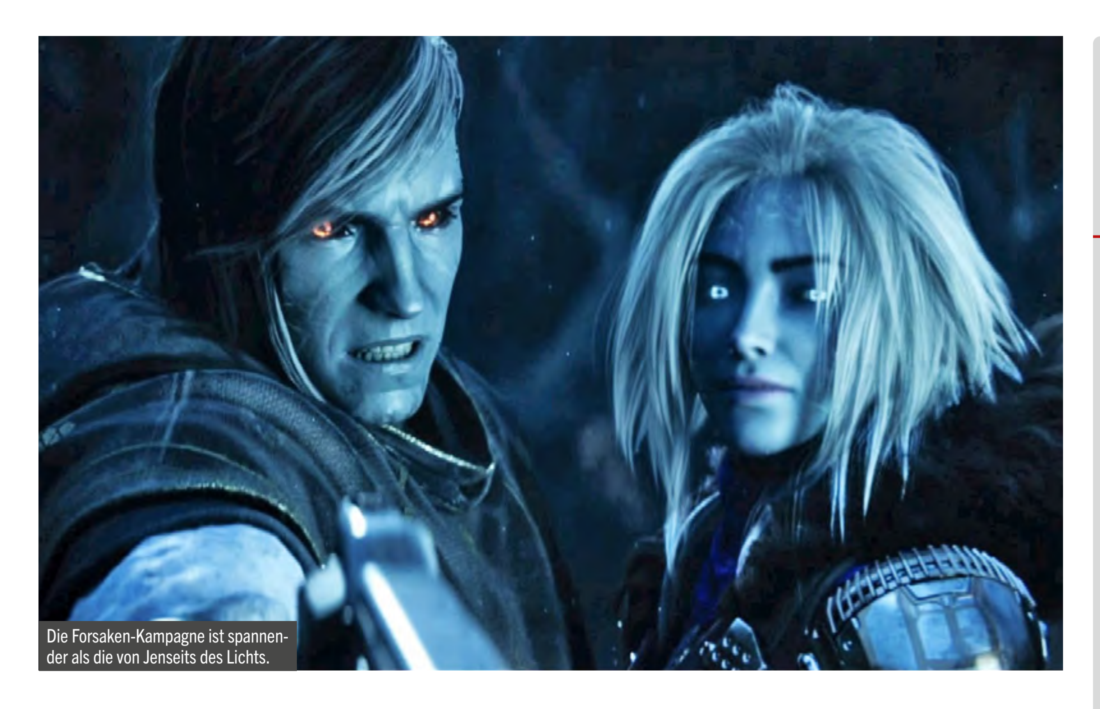
Selbiges gilt auch für den vom Loot her immer noch attraktiven Shadowkeep-Raid Garten der Erlösung, der vor allem optisch und mit einer kniffligen Tether-Mechanik überzeugt. Ein bisschen wie die Gläserne Kammer aus Destiny 1. Ach ja … Überraschung: Im Rahmen des vierten Jahres von Destiny 2 wird auch der Atheon-Raid neu aufgelegt. Veteranen sehen das mit vorsichtiger Freude. Denn der Raid war sehr beliebt. Zur Debatte steht aber, ob er genauso ins Spiel kommen wird, wie er einst war.



Die Kampagne von Festung der Schatten ist nötig, wenn ihr die Story rund um die Dunkelheit ansatzweise verstehen wollt.

Das Geheimnis der Dunkelheit …

… bleibt weitestgehend ungelüftet. Die Kampagne von Jenseits des Lichts ist nur der Auftakt eines Erweiterungs-Trios, das sich mit der Dunkelheit beschäftigt, so heißt es. Wenig verwunderlich, ist dieser ultimative Feind unserer Hüter doch schon seit Beginn der Erzählung immer eine am Rande unseres Bewusstseins dräuende Bedrohung. Was genau es damit auf sich hat, versteht man nicht, wenn man nicht zumindest Festung der Schatten gespielt hat. Und Jenseits des Lichts beantwortet nicht wirklich Fragen. Auffällig ist aber schon, dass die Entwickler versuchen, die verhackstückte Story von Destiny 1 zu fixen. Mit Forsaken kamen Uldren Sov und Petra Venj wieder ins Spiel, mit Festung der Schatten Eris Morn und nun, mit Jenseits des Lichts, sind Variks und die Fremde Exo zurück. Die Figur der Fremden erklärt immerhin das Dasein der Exo. Die Dunkelheit bleibt aber schwer greifbar. Im Vergleich zu den Kampagnen von Forsaken und Festung der Schatten, kommt die von Jenseits des Lichts ein bisschen blass und wenig atmosphärisch daher. Vielleicht liegt das einfach daran, dass nur ein Charakter versucht, uns von der Nutzung der Stasis abzuhalten, unser Geist nämlich. Alle anderen erheben zwar mahnend den Zeigefinger. Wirklich gram sind uns Zavala und Co. aber nicht. Auch die große Ge-


Die Forsaken-Kampagne ist spannender als die von Jenseits des Lichts.

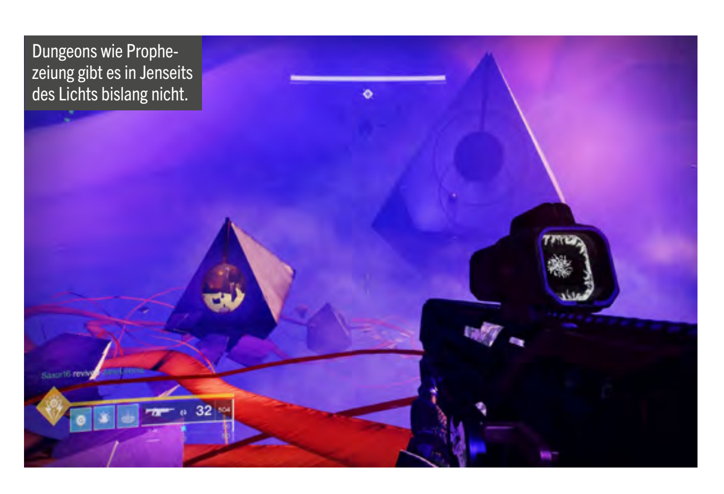
fahr durch Eramis und ihre Schergen kommt nicht wirklich rüber.

Storytechnisch wird bei Bungie also tief in den Archiven (auch Inhaltetresor genannt) gegraben, um Charakteren des Spiels einen Sinn zu geben. Schließlich war Uldren ursprünglich nur der zwielichtige Bruder der Königin der Erwachten Mara Sov. Und die Fremde Exo wurde auf ein Meme reduziert. Elizabeth heißt sie übrigens und sie verfügt nun über mehr Tiefe, kann aber unsere Skepsis nicht vollends besiegen. Warum genau sollen wir uns der Stasis bemächtigen? Um Eramis zu besiegen? Das haben wir doch nun. Warum geben wir diese angeblich so schlimme und böse Macht nicht wieder auf?

Back to the Roots?

Wer erwartet, dass Destiny 2 mit drei Erweiterungen nun ein Spiel ist, das mit massiv viel Content aufwartet, der wird ein bisschen enttäuscht sein. Das Gunplay ist und bleibt unfassbar eingängig, und die Jagd auf außerirdische Hässlichkeiten macht einfach deswegen Laune. Doch die Orte für diese Jagd wurden mit Jenseits des Lichts beschnitten; einige Destinationen und dazugehörige Inhalte wie Strikes wurden aus dem Spiel entfernt, nämlich Titan, Io, Mars und Merkur. Leviathan ist geschlossen und auf Nessus gestürzt. Und die wichtigste Anpassung: Die Rote Schlacht ist weg. Wer Dominus Ghaul ist, erfahren Neulinge nicht mehr, denn der Spieleinstieg ist nun stark von Destiny 1 inspiriert. Die erzählerisch packende Kampagne um die Kabale gibt's nicht mehr. Das sorgt wiederum dafür, dass Neueinsteiger kaum noch eine Bindung zu den wichtigsten Charakteren des Universums aufbauen, die Klassenchefs Zavala, Ikora und Cayde-6. Destiny 2 wird mit dem Austausch vieler (beim Release damals noch) neuer Inhalte immer mehr zu Destiny 1 mit einigen komfortablen Anpassungen. Das ist nicht schlecht. Doch wenn beschlossen wird, einiges an Content erst einmal wieder ins Archiv zu stecken, dann sollte man sich mit dem Aufräumen mehr Mühe geben.

Nur die aufmerksamen Spieler erfahren, warum es noch Schmelztiegel- und Gambit-Karten auf Titan oder dem Mars gibt, obwohl diese Planeten selbst Zavalas Worten zufolge im Intro von Jenseits des Lichts einfach so verschwunden sind. Nebenbei erwähnt ist das übrigens eine ziemlich lahme Lore-Erklärung dafür, warum wir etwa nicht mehr nach Io kommen. Und warum uns in manchen Strikes Cayde durch die Story führt … nun.


Dungeons wie Prophezeiung gibt es in Jenseits des Lichts bislang nicht.

Grindfest

Es ist okay, wenn die Inhalte eines Spiels überschaubar bleiben, sonst wird Destiny 2, ein Lobby-Shooter mit kleiner MMO-Komponente, ein so schwer zu managendes Monster wie WoW. Dafür hat sich unter der Haube richtig viel getan. Das Mod-System nimmt signifikanten Einfluss auf das Spielgefühl. Die Charakterlevels wurden abgeschafft und durch Saisonlevels ersetzt, über die ihr regelmäßig belohnt werdet. Neue und nachvollziehbare Attribute sorgen für spürbare Auswirkungen. All die Mechanik-Änderungen können für Rückkehrer wie Neueinsteiger überwältigend sein. Aufs Wesentliche heruntergebrochen ist Destiny dennoch weiterhin die Shooter-Variante eines Loot-Grinders wie etwa Diablo; die Hüter sind immer auf der Jagd nach dem Godroll an Perks, nach der heißen, übermächtigen Beute. Wer sich nicht sicher ist, ob ihm das gefällt, kann das immerhin dank „Neues Licht", dem Grundspiel, einfach mal völlig kostenlos ausprobieren.

MEINE MEINUNG

Susanne Braun



„Das Gesamtpaket macht Laune, ist aber nicht überragend."

„Ich hab schon wieder eine enorme Zeit in den Grind fürs beste Powerlevel gesteckt. Nach einer zweijährigen Pause war's aber schon ungewohnt zurückzukommen. So vieles hat sich getan! Das neue Mod-System und Rüstung 2.0 sind super, wenn auch überwältigend. Die Kampagnen von Forsaken und Festung der Schatten waren cool; erst eine Rache-Jagd in der Wirrbucht, dann der absolute Horror in den tiefen Schlunden des Mondes. Da fand ich die Kampagne von Jenseits des Lichts wenig packend, sondern nur verwirrend. Wie geschrieben konnte ich mich mit Stasis (als Warlock-Main) zuerst nicht anfreunden. Inzwischen aber bin ich auch damit warm geworden und ich wünsche mir, dass es mir auch bei den alten Fokussen möglich wäre, sie freier an meine Vorlieben anzupassen. Europa ist nett, aber ganz ehrlich verbringe ich wesentlich mehr Zeit auf „alten" Planeten. Dafür ist der Raid eine unfassbare Bitch – und ich liebe sie! Ich bin da mal ehrlich: Raids waren im Destiny-Universum schon immer meine absoluten Highlights!"

PRO UND CONTRA

- ➕ Europa ist schick, wenn auch etwas fad
- ➕ Der Raid ist absolut klasse
- ➕ Mit den Jahren gab's viele sinnvolle Systemverbesserungen
- ➕ Stasis macht Spaß …
- ➖ … ist aber teilweise auch völlig overpowered
- ➖ Die Kampagnen der alten Erweiterungen sind wesentlich cooler
- ➖ Es wurden Inhalte aus dem Spiel genommen



Den Inhaltetresor aber sehen wir mit Skepsis. Wir spielen Destiny seit 2014 und Destiny 2 wurde nun um Content beschnitten. Die Frage ist, was in Zukunft kommt; nur halbgar aufgewärmter Kram der Vergangenheit? Die Venus aus Destiny 1, wegen der Gläsernen Kammer? Oryx' Besessenenschiff? Wir hoffen, dass die Leute von Bungie ganz genau abwägen, welche Inhalte sie neu machen und welche alten Dinge sie zurückbringen. Denn sonst fühlen sich vor allem Veteranen irgendwie auf den Arm genommen. Und wenn das Drumherum sich irgendwie fad anfühlt, dann hilft auch das allerbeste Gunplay nix. ❑

Die Liebe und Beziehung der Protagonisten steht zwar ganz klar im Fokus, durch ein interessantes Kampfsystem gibt es aber auch jede Menge Action.

Haven

Genre: Rollenspiel
Entwickler: The Game Bakers
Hersteller: The Game Bakers
Termin: 03. Dezember 2020
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 16 Jahren

Von: Maci Naeem Cheema

Im romantischen Sci-Fi-Abenteuer schlüpfen wir in die Rolle des Liebespaares Yu und Kai, das auf einem fremden Planeten ein neues Leben beginnen will. Wir klären, wie sich das Light-RPG schlägt.

Das in Montpellier ansässige Entwicklerstudio The Game Bakers ist zwar kein völlig Unbekannter im Spiele-Kosmos. Der große Durchbruch blieb jedoch, anders als bei erfolgreichen Indie-Entwicklern wie Supergiant Games (Hades, Bastion) oder That-GameCompany (Journey, Flower), bisher aus. Zwei Ex-Ubisoftler, Audrey Leprince und Emeric Thoa, gründeten das Studio 2010 mit dem selbsterklärten Ziel, Spiele so zu entwickeln, wie man kulinarische Köstlichkeiten in der heimischen Küche zubereitet: mit jeder Menge Liebe.

2016 gelang es dem Studio, mit dem rein aus Bossfights bestehendem Action-Titel Furi ein kleines Ausrufezeichen in der Indie-Szene zu setzen. Nun, im Jahr 2020, möchte man mit dem romantischen Sci-Fi-Trip Haven Herzen höherschlagen lassen und die große Bühne der Spieleentwicklung betreten. Ob das klappt und was das RPG zu bieten hat, klären wir im Test.

Gemeinsam gegen den Rest

In Haven schlüpfen wir nicht – wie in so vielen anderen Videospielen – in die Rolle einer einzigen Spielfigur, wir erleben stattdessen eine interessante, emotionale Geschichte aus der Sicht zweier Charaktere: des Liebespaares Yu und Kai. Die zwei Turteltäubchen haben aus Gründen, die wir aus Spoiler-Gründen nicht näher beleuchten möchten, ihre Heimat, den sogenannten Korb, verlassen, um sich auf dem vergessenen und unbelebten Planeten Source ein neues und glücklicheres Leben aufzubauen. Die Flucht aus dem Korb war den beiden nur möglich dank sogenannter Flutbrücken, die unterschiedliche Orte im Weltall – egal, ob nah oder fern – miteinander verbinden. Ebenfalls ein essenzieller Teil des Plans war und ist das Raumschiff der beiden Protagonisten, welches neben Kai die große Liebe im Leben der technikaffinen Yu darstellt. Bedauerlicherweise wurde das Gefährt jedoch bei der Ankunft auf dem aus Schwebeinseln bestehenden Planeten beschädigt.

Die erste Aufgabe im neuen Alltag der beiden ist es also, die vielen kleinen Inseln, welche durch kleine Flutbrücken miteinander verbunden sind, zu erkunden und so verlorene Teile ihres Raumschiffs zu bergen. Darüber hinaus soll ihre neue Heimat, das Nest, unter anderem mit einem Gemüsegarten ausgebaut und aufgewertet werden. Yu



Nur gemeinsam klappt es! Wer größere und gefährlichere Gegner erledigen möchte, der muss stets beide Charaktere im Kampf einplanen.


Es gibt zwar einen Koop-Modus, der funktioniert aber nicht wirklich gut und sorgt eher für Frust als für Spielspaß – was für eine verpasste Chance!

hat nämlich die Schnauze voll, sich rein von gerösteten Kandisbeeren zu ernähren, die der kochbegabte Kai aufgrund fehlender Alternativen täglich auf den Tisch zaubert. Des Weiteren stoßen Yu und Kai auf Anzeichen einer verschwundenen Zivilisation, die viele Fragezeichen aufwerfen. Ist der Planet Source gar nicht so unbewohnt, wie zu Beginn vermutet? Und ist das Duo wirklich sicher vor seiner Vergangenheit und den vielen Problemen, die es durch die Flucht aus dem Korb hinter sich gelassen hat? Zwar führen die beiden eine intensive, auf Vertrauen aufgebaute Beziehung, doch wie viele Probleme und Gefahren kann sie ertragen? Dem Team hinter Haven gelingt es gekonnt, mit charmanten Gesprächen und toll geschriebenen Situationen für Tiefe im Storytelling zu sorgen und eine spannende Geschichte zu erzählen, welche gut über den etwas monotonen Spielverlauf hinweghilft.



Ab und an muss Yu dem naiven Kai etwas auf die Sprünge helfen. Die Dynamik der beiden Protagonisten wurde hervorragend eingefangen.

Erst kuscheln, dann kämpfen

Haven setzt stark auf die emotionale Dynamik der beiden Spielfiguren und so ist es kein Wunder, dass ein großer Teil der Spielerfahrung aus den vielen Gesprächen zwischen Yu und Kai besteht. Unser Einfluss auf den Verlauf hält sich zwar in Grenzen, dennoch überzeugt das Abenteuer besonders durch den gut eingesetzten Humor und die glaubwürdige Chemie zwischen den beiden, die in jedem Gespräch mitschwingt.

Verschlägt es das Pärchen nach einem anstrengendem und erfolgreichen Tag des Erkundens zurück ins Nest, so genießen wir intime Momente des Kuschelns und Liebhabens. Haven schmückt sich nicht, wie so viele andere Rollenspiele, mit Belohnungen in Form von Ausrüstung und Items. Stattdessen gewährt das Abenteuer für unseren Fortschritt neue Erkenntnisse und Einblicke in das interessante Verhältnis zweier vollkommen unterschiedlicher Charaktere, die trotz aller Widrigkeiten das Wohl des Partners über das eigene stellen und stetig daran arbeiten, die komplexe Beziehung intakt zu halten.

Befinden wir uns im Nest, so ist es uns möglich, Köstlichkeiten oder Heilgegenstände mithilfe gesammelter Lebensmittel herzustellen oder die Fähigkeiten unserer Spielfiguren durch sogenanntes Kandisbräu aufzuwerten. Im kompletten Spielverlauf erhöht sich zudem durch diverse Aktivitäten das Level unserer Beziehung. Erreichen wir eine neue Stufe, so ist es möglich, dies zu „feiern“ und so Aktionen wie das Gleiten durch die Spielwelt, die maximale Gesundheit oder spezielle Attacken wie den Rempler zu verbessern.

Selbst bestimmen, in welche Richtung wir uns entwickeln möchten, ist dabei leider nicht möglich. Wer auf ein durchdachtes Skillsystem hofft, welches eine Vielzahl an Spielweisen ermöglicht, der wird enttäuscht. Ein weiterer positiver Nebeneffekt des Feierns jedoch sind spezielle Szenen zwischen Yu und Kai, die ihre gemeinsame Vergangenheit etwas mehr beleuchten und interessante Details über die zwei Persönlichkeiten verraten. Selbst irrelevante Aktivitäten wie das Duschen ergeben weitere kleine Dialoge zwischen den Protagonisten und so einen tieferen Einblick in die Gefühlswelt des Paares. Auch ein tolles Feature ist, dass wir durch den Tag- und Nachtwechsel dazu gezwungen sind, immer wieder zum Nest zurückzukehren, unsere Wunden zu heilen und zu schlafen. Das kreiert ein einzigartiges Spielgefühl, bei dem wir uns wirklich in den Alltag von Kay und Yu hineindenken können.

Teamwork makes the dream work!

Doch genug der Liebestollerei, was macht man denn noch auf dem Planeten Source? Haven ist zwar ein Rollenspiel, bietet aber im Gegensatz zu Genre-Kollegen ein eher seichtes Gameplay-Gerüst. Neben den Intimitäten im Nest, dem Ausbauen unseres Zuhauses und den vielen Geheimnissen der Schwebeinseln erwartet Yu und Kai eine Vielzahl an skurrilen Lebewesen. Manche von ihnen sind – ähnlich wie Yu und Kai selbst – einzig auf ein paar Streicheleinheiten aus, andere hingegen legen ein weitaus aggressiveres Verhalten an den Tag und attackieren das Paar. Früh im Abenteuer entdecken unsere Protagonisten nämlich sogenannten Rost überall in der Spielwelt, der die sonst so zahmen Tiere in gefährliche Feinde verwandelt.

Das Kampfsystem ist zwar recht simpel, überzeugt aber mit einem interessanten Kniff! Beim Erkunden wechseln wir auf Knopfdruck zwischen Yu und Kai, während der taktischen Echtzeitkämpfe hingegen müssen beide Charaktere gleichzeitig gesteuert werden. Dabei sind die strategischen Möglichkeiten und verfügbaren Aktionen recht begrenzt. Zur Auswahl stehen uns, egal ob bei Kai oder Yu, die zwei Angriffe Rempeln und Schuss, die ebenfalls als Team-Angriffe ausführ-


Der sanftmütige Biologe Kai und die humorvolle Technikerin Yu sind sympathische und komplexe Charaktere, die für jede Menge Freude sorgen.


Das Nest ist neben dem Raumschiff auch Rückzugsort und Zuhause. Die Hauptaufgabe ist es also, die alte Kiste zu reparieren und aufzuwerten.

Das minimalistische Kampfsystem ist kreativ und nett umgesetzt, mehr taktische Möglichkeiten hätten der Action aber enorm gutgetan.

bar sind. Außerdem gibt es einen Schildzauber, der beide Spielfiguren vor einer anstehenden Attacke schützt. Zudem können wir Feinde beruhigen, sobald diese besiegt wurden und so verhindern, dass diese ein weiteres Mal der mysteriösen „Rost-Aggression" verfallen.

Der Clou an dem System ist die Tatsache, dass man stets Timing und Rhythmus im Blick haben muss. Nur, wer beide Charaktere in guter Symbiose steuert, meistert stärkere Gegner und Gefahren. Zusätzlich gibt es herstellbare Items, die zusätzliche Angriffe oder Heilungen im Kampf ermöglichen.

Und wie steuert man das liebestolle Duo? Während der linken Controllerhälfte, hauptsächlich dem Stick, die Aktionen Kais zugewiesen sind, ist die rechte Controllerhälfte Yu gewidmet. Das gilt übrigens auch in ruhigeren Momenten im Nest. Selbst simple Aktionen wie das Kochen benötigen beide Analogsticks, da Kai und Yu gemeinsam interagieren. Das ist weit entfernt davon, komplex zu sein, unterstützt aber gut die Atmosphäre und ergibt ein rundes, spaßiges Spielgefühl – sofern man sich mit der generellen Spielidee anfreunden kann. Abseits der Dialoge und Kämpfe hat Haven nämlich recht wenig zu bieten. Das ist aber nicht per se ein Problem. Anders als bei großen Blockbuster-Open-World-Spielen haben wir nämlich nie das Gefühl, etwas abarbeiten zu müssen oder werden durch unnötig in die Länge gezogene Momente gelangweilt.

Neuanfang: Ein pickevoller Alltag?

Einige zusätzliche Aktivitäten gibt es dennoch auf Source, die nach Yu und Kai verlangen. Eine bedeutende Aufgabe, die sich das Liebespaar auf die To-do-Liste gepinselt hat, ist, die Spielwelt vom erwähnten geheimnisvollen Rost zu befreien. Glücklicherweise müssen dafür nicht Backpulver und Natron aus der Küche stibitzt werden: Der Rost lässt sich ganz simpel durch unsere Anti-Gravitationsstiefel entfernen, die ähnlich wie die Flutbrücken durch eine Ressource namens Flut (engl. „Flow") angetrieben werden. Um infizierte Bereiche von der roten Schicht zu befreien und den Rost zu sammeln, steht also stylische Gleit-Action mitsamt dem ein oder anderen Drift an. Unser mitgeführter Flutvorrat ist jedoch begrenzt. Sollte uns die hilfreiche Energie mal ausgehen, so gibt es überall in der Spielwelt sogenannte Flutlinien. Die müssen schlicht berührt werden und bieten keinerlei Herausforderung – schade.

Auch ein Makel ist die relativ leblose Spielwelt. Klar, es gibt einen Grund, dass auf Source nicht viel los ist: Kai und Yu haben sich ja bewusst für einen verlassenen Planeten entschieden, in der Hoffnung, ihrer Vergangenheit keine Möglichkeit zu geben, die beiden einzuholen. Trotzdem ist dieser Umstand schade. Händler oder andere NPCs gibt es also keine, vollkommen auf sich gestellt ist man aber auch nicht. So gibt es zum Beispiel das gezähmte Lebewesen Birble, das sich durch Kais Kochkünste an spezielle Orte locken lässt und so Schnellreisen zu bereits gesäuberten Inseln ermöglicht. Geringfügig bedient sich Haven am Metroidvania-Prinzip, manche Inseln lassen sich nämlich erst mit besseren



Je mehr unterschiedliche Lebensmittel wir auf Source sammeln, desto abwechslungsreicher gestaltet sich der Essensplan des Paares.



Manchmal braucht es nur das richtige Schuhwerk! Anders als in der Realität lässt sich Rost auf Source kinderleicht entfernen – Glück gehabt!



Was hat es mit dem mysteriösen Rost auf sich?! Auf dem Planeten Source gibt es mehr Geheimnisse und Gefahren, als Yu und Kai lieb ist.

Gleitfähigkeiten vollständig erkunden. Nach und nach werden auf diese Weise neu entdeckte Inseln wie kleine Puzzleteile der Spielwelt hinzugefügt.

Sehr charmant ist das Logbuch des Paares. Jede Schwebeinsel wird von den beiden mit Notizen wie „Alles sauber!", „Unser erster Luftstrom <3" oder „Kai, lösch das bitte. Das ist kein Spielzeug." versehen – hach, niedlich. Darüber hinaus helfen uns die Notizen natürlich dabei, die Übersicht zu behalten, wo es noch offene Aufgaben gibt und welche Schwebeinseln noch einmal genauer unter die Lupe genommen werden sollten. Denn mit dort gefundenen neuen Lebensmitteln lassen sich frische Gerichte kochen, der Ausbau unseres Nests ist zudem ein gut funktionierender Motivationsfaktor, der an den Bildschirm fesselt, bis man Yu und Kai zu ihrem Glück verholfen hat.

Zwar handelt es sich bei Haven um ein Solo-Abenteuer, es gibt jedoch thematisch passend auch die Möglichkeit, die Planeten-Erkundung zusammen mit der besseren Hälfte oder einem Freund zu genießen. Das klingt zwar in der Theorie verführerisch, gestaltet sich aber in der Praxis als eher nervig und nicht wirklich den Spielspaß fördernd. Das liegt besonders daran, dass beim Erkunden die Kamera auf nur einen Spieler fixiert ist, sobald man gleitet, und die Kämpfe zudem noch weniger strategische Möglichkeiten bieten. Auch wenn man perfekt aufeinander abgestimmt ist, ist das Spielerlebnis also einfach nicht befriedigend. Was für eine verpasste Chance für ein einmaliges Koop-Erlebnis!

Für den richtigen Flow

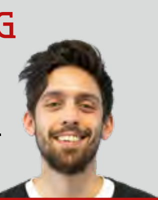
Grafisch bedient sich das Team aus Montpellier an mehreren klaren Inspirationen. Während die fantasievolle Spielwelt sowie die Gestaltung der beiden Spielfiguren stark an den JRPG-Sektor und seine unzähligen Vertreter erinnern, schwingen auch deutlich westlichere Einflüsse mit. Allen voran dürfte der populäre Sci-Fi-Comic Saga Pate gestanden haben, der neben dem Grafikstil offensichtlich auch die Rahmenhandlung des Abenteuers beeinflusst hat. Die Mischung gefällt zwar gut, etwas mehr Eigenständigkeit und visuelle Abwechslung hätten dem Titel dennoch gutgetan. Auch das minimalistische Interface – besonders in den Kämpfen – stört ab und an. Ein Bildschirm, der nicht unnötig vollgeklatscht ist, kann positiv sein. Wenn man aber zu oft das Gefühl hat, wichtige Informationen vorenthalten zu bekommen, dann ist das ein klarer Nachteil.

Die vielen Gespräche werden übrigens in typischer Visual-Novel-Manier präsentiert, jedoch vertont. Haven verfügt zwar nur über englische Sprachausgabe, die ist aber qualitativ auf hohem Niveau und fängt die Gespräche super ein. Musikalisch haben sich die Entwickler einen großen Namen an Bord geholt: den französischen Electro-Musiker Franck Rivoire, besser bekannt unter seinem Künstlernamen Danger. Rivoire war bereits für die musikalische Untermalung Furis verantwortlich, diesmal gelingt ihm der Soundtrack aber noch besser. Haven wird von motivierenden und pushenden Synth-Klängen getragen, welche gelungen die Reise von Yu und Kai begleiten.

Haven ist ein gelungenes, mit viel Herzblut gefertigtes Abenteuer voller toller Ideen, das aber definitiv nicht jede Spielernatur zufriedenstellen wird. Das Romantik-Abenteuer mit seiner ca. 15-stündigen Hauptstory gehört im Rollenspiel-Genre sicherlich zu den unüblicheren Vertretern. Die Gameplay-Mechaniken sind nicht nur auf den ersten Blick etwas dünn und so entsteht schnell der Eindruck, Haven würde aufgrund von Designfehlern auf Sparflamme laufen. Dieser simple Ansatz wurde von den Entwicklern aber bewusst gewählt, um so der Beziehung der Hauptfiguren die richtige Bühne zu bieten und sie in den Mittelpunkt des gesamten Abenteuers zu stellen. Wer solch einer emotionalen Erfahrung etwas abgewinnen kann, der wird viel Freude mit dem romantischen Trip in eine fremde Welt haben. Yu und Kai sind nämlich Persönlichkeiten, die man nicht allzu schnell wieder aus dem Kopf bekommt. ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Hach, wie schön – für jeden was, der sich virtuell gerne mal verguckt."

Mein lieber Scholli, sind mir das Power-Paar Yu und Kai ans Herz gewachsen! Selbst nach Abschluss meines Tests erwische ich mich immer wieder dabei, für ein paar Minuten ins Space-Abenteuer zu springen, nur um den charmanten Neckereien und Liebesbeweisen der beiden Protagonisten zu lauschen. Dem ein oder anderen werden die etwas leere Spielwelt oder das dünne Gameplay-Konstrukt nicht zusagen, doch vollgepackte Videospiele mit unzähligen Ideen, die den eigentlichen Ansatz aus den Augen verlieren, gibt es meines Erachtens genügend. The Game Bakers fokussieren sich auf eine Idee – die wirklich toll ist – und zaubern daraus eine wundervoll emotionale Spielerfahrung. Haven gehört für mich zu den ganz großen Vertretern des Spielejahres 2020 und ich lege es jedem ans Herz, der sich virtuell gerne mal verguckt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Eine packende Sci-Fi-Geschichte
- ➕ Eindrucksvolle Dynamik zwischen Yu und Kai
- ➕ Clever geschriebene und charmante Dialoge
- ➕ Viele emotionale und intime Momente, die realistisch und schön umgesetzt sind
- ➕ Selbst irrelevante Aktionen wie Duschen und Schlafen ergeben neue Dialoge und Situationen
- ➕ Originelle Steuerung mit Fokus auf Timing
- ➖ Dem Stil und der Präsentation fehlt es etwas an Einzigartigkeit
- ➖ Die vielen Kämpfe geben zu wenig strategische Möglichkeiten
- ➖ Leblose Spielwelt mit wenig Überraschungen
- ➖ Miserabler Koop-Modus





Ist „hübsch" hübsch genug? Stilistisch ist das Weltraumabenteuer zwar schön anzusehen, es fehlt aber an Eigenständigkeit – schade!

Crown Trick

Schon hier sehen wir den wunderschönen Stil, der im ganzen Spiel vertreten ist.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Team17, Next Studios
Hersteller: Nxt Studios
Termin: 16. Oktober 2020
Preis: ca. 20 Euro
USK: nicht geprüft

Von: Yannik Cunha & Lukas Schmid

Bezaubernd, traumhaft und wirklich hübsch: In Crown Trick kämpfen wir uns durch süße Rogue-like-Albträume.

In dem rundenbasierten Rogue-like-Rollenspiel Crown Trick spielt ihr das Mädchen Elle, das zum Anfang seiner Reise in einem dunklen Raum aufwacht und seinem neuen Begleiter begegnet: Krone. Wie sein Name schon sagt, ist er eine Krone, die lediglich ein großes Auge ziert. Direkt setzt er sich auf Elles Kopf, um seine Kräfte auf sie zu übertragen. Schnell stellt sich heraus, dass Albträume für Elles Situation verantwortlich sind. Diese sind zudem so stark, dass Menschen in der realen Welt durch sie sterben. Es liegt an Elle und Krone, dafür zu sorgen, die dunklen Mächte wieder einzuschränken.

Jage deine Träume!

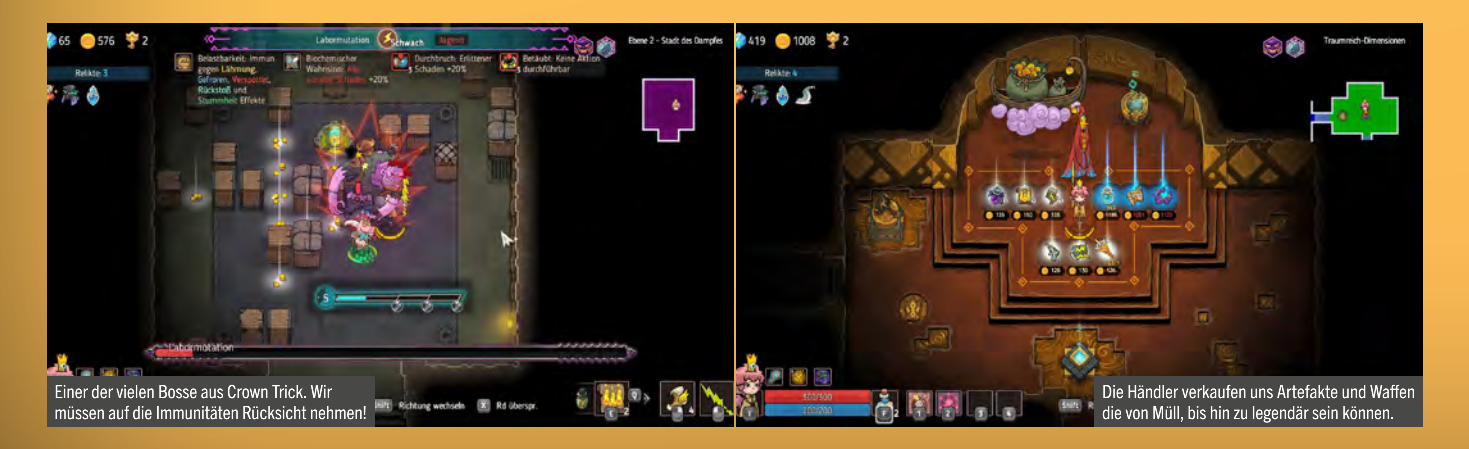
Direkt am Anfang zeigt sich schon, dass ein dunkler Fürst namens Vlad hinter all der Unbill steckt, denn er brachte durch seine Taten alles in ein Ungleichgewicht. Er missbrauchte die Mächte dreier, wie sich schon bald herausstellt, Bosse: eines Hexen-Trios, eines Leviathans und eines Wissenschaftlers namens Frank. Was es genau mit diesen Widersachern auf sich hat, erfahrt ihr, wenn ihr euch durch die Dungeons des Spiels kämpft. Dort findet ihr nämlich immer wieder Zettel, auf denen die tiefgreifenden Beweggründe der Antagonisten und Elle vermerkt sind. Wer sich also für die Story interessiert, sollte bereit sein, ein wenig zu lesen, denn eine Sprachausgabe gibt es leider nicht.

Da das Spiel nicht viele dieser Erzähl-Fetzen hergibt, ist es nicht ermüdend, diese kleinen Zettel und den ein oder anderen Dialog zu lesen. Jedoch hat die Geschichte, dafür, wie wenig erzählt wird, einiges zu bieten und beherbergt überraschend nachvollziehbare Charaktere. Vor allem die Hintergrundgeschichten der Bosse sind äußerst interessant.

Zudem wechseln die zwei Hauptcharaktere Elle und Krone hin und wieder Worte. Das Mädchen überzeugt hier durch ihre kindliche Hoffnung, die sie versucht, Krone näherzubringen, der sich meist kalt bis zynisch zeigt.

Eine traumhafte Welt?

In Crown Trick dreht sich alles um das Thema Träume, so findet ihr euch auch fast die ganze Zeit in diesen, was der einzigartige, süß-gezeichnete Stil gut untermalt. Dieser zieht sich auch konstant durch euer Abenteuer. Typisch für ein Rogue-like gibt es die erwähnte Basis, in der sich die verschiedenen Charaktere, de-



Einer der vielen Bosse aus Crown Trick. Wir müssen auf die Immunitäten Rücksicht nehmen!

Die Händler verkaufen uns Artefakte und Waffen die von Müll, bis hin zu legendär sein können.

Nach großen Bossen gibt es erst einmal eine fette Belohnung!

nen Elle auf ihrer Reise begegnet, sammeln: die Halle der Wiedergeburt. Dort kann Elle Attribute und Fähigkeiten aufleveln, die sie auf ihrer Reise anhäuft. Zudem könnt ihr mit den NPCs reden, die dort verweilen. Jedoch hätten die vier Charaktere, die ihr trefft, gerne ein wenig mehr Dialogoptionen spendiert bekommen können, denn nach wenigen Gesprächen sind die Figuren nichts mehr weiter als sich wiederholende Sprech-Automaten. Kürzlich hat Hades gezeigt, dass der Spielfluss durch interessante Dialoge nicht gestört wird.

Das war es leider schon mit Aktivitäten außerhalb der Albträume. Kein Verschönern der Halle, nichts zu erkunden oder sonstige optionale Beschäftigungen, die Auswahlmöglichkeit fällt hier ein wenig minimalistisch aus. Als bleibt euch nichts übrig, als sich auf den Thron in der Basis zu begeben, um schlafen zu gehen und somit in die Welt der Albträume abzutauchen, welche die Dungeons darstellen.

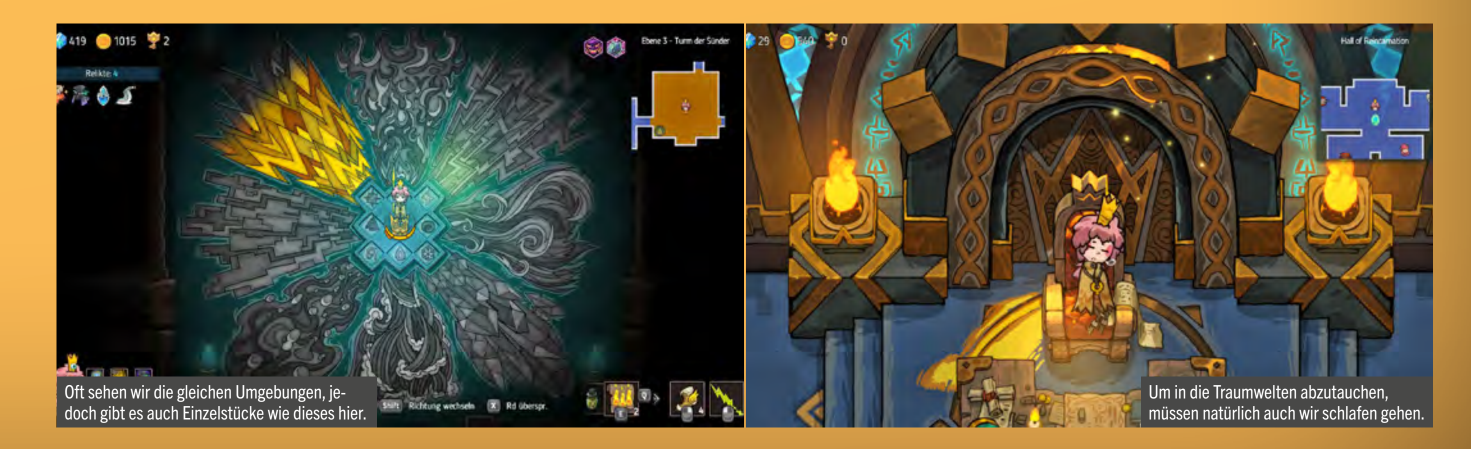
Diese sind, typisch für das Genre, zufällig generiert und in Räume aufgeteilt. Designtechnisch mangelt es leider auch hier ein wenig an Vielfalt, denn ihr werdet schnell feststellen, dass ihr euch durch die immer gleichen Umgebungen kämpft. Alle paar Räume gibt es einen Teleport-Punkt, zu dem ihr euch von jedem Platz der Karte aus warpen könnt, ähnlich wie bei Enter the Gungeon, so gibt es immerhin kein unnötiges Backtracking.

Natürlich gibt es nicht nur Räume, in denen sich Gegner befinden, sondern auch einige andere Events. Zum Beispiel könnt ihr Traum-Steine finden, die euch in ein textbasiertes Rollenspiel verwickeln. Diese Momente sind zwar meist kurz, jedoch bieten sie eine schöne Abwechslung und stets kreative Ideen. Sie verhelfen euch entweder zu Buffs, Gold, Lebensenergie oder Items, können euch jedoch auch HP, Statuswerte oder Gold abknöpfen. Ganz klassisch gibt es zudem einfache Schatztruhen und noch einige mehr Interaktionen. Alle diese Events können genutzt werden, um den momentanen Durchlauf anzupassen. Wenn ihr ein wenig Spielzeit versenkt habt, wisst ihr, welche Effekte ihr haben wollt, abhängig davon, welche Strategie ihr wählt. Denn an verschiedenen Herangehensweisen für den Kampf mangelt es nicht.

Ein Fiebertraum namens Kampf

Crown Trick verfügt über ein rundenbasiertes Kampfsystem. Auf dem Raster-Spielfeld können sich alle Einheiten nur in vier Richtungen fortbewegen. Ein weiterer essenzieller Teil des Spiels sind die Schilde der Gegner. Durch eine Anzeige neben deren Modellen bekommt ihr angezeigt, wie viele Treffer es benötigt, um einen Gegner für wenige Runden kampfunfähig zu machen. Doch nicht nur das, wenn ihr die Zahl auf 0 herunterbekommt, erhaltet ihr für einige Züge einen saftigen Zusatz auf euren Schaden, der sich auf bis zu 100 Prozent steigern kann. Je mehr Gegnern ihr das Schild brechen könnt, desto mehr Schaden teilt ihr aus.

Zur Auswahl habt ihr zum einen den normalen Angriff, der je nach Waffentyp, den ihr benutzt, verschiedene Felder abdeckt. Schwerter attackieren zum Beispiel drei horizontale Felder, während Gewehre vier Felder weit geradeaus schießen. Dazu könnt ihr



Oft sehen wir die gleichen Umgebungen, jedoch gibt es auch Einzelstücke wie dieses hier.

Um in die Traumwelten abzutauchen, müssen natürlich auch wir schlafen gehen.

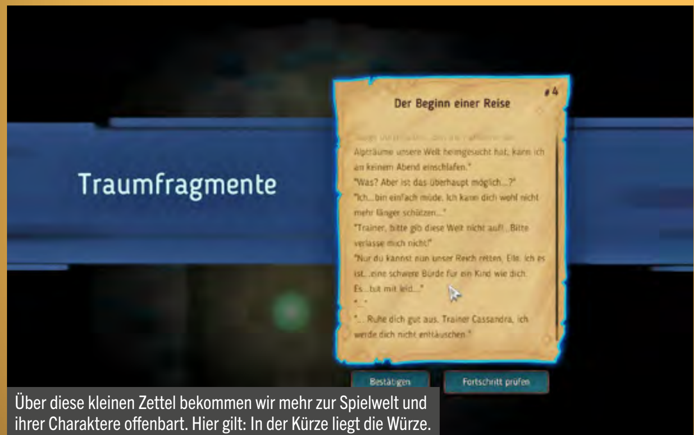
Auch einarmige Banditen gibt es zu entdecken. Wie im echten Leben: Mit sehr viel Glück gewinnen wir etwas. Meistens gehen wir jedoch nur mit Verlusten wieder heraus.

Items, aber auch eure Beam-Schuhe benutzen. Diese tun genau das was, man erwarten würde, sie beamen euch auf ein anderes Feld, jedoch wird hierbei keine Runde verbraucht. Diese Schuhe verleihen dem Gameplay Tiefe, denn ständig werdet ihr mit Gegnern konfrontiert, die ohne sie nicht zu bewältigen wären. Zudem findet ihr durch verschiedene Aufgaben in Dungeons Artefakte, welche euch passive Fähigkeiten verleihen. Außerdem existiert die Möglichkeit, Begleiter-Zauber zu benutzen, die ihr freischaltet, indem ihr die entsprechenden Gegner besiegt und als Begleiter rekrutiert.

Es können immer zwei Begleiter mitgenommen werden, die jeweils zwei Fähigkeiten mit sich bringen. Diese Fähigkeiten, aber auch Waffen, können ebenfalls Elementar-Effekte anrichten, etwa Gift, das Gegnern Schaden über Zeit zufügt, oder eine Lähmung durch Elektrizität, die Betroffene eine Runde aussetzen lässt. Obendrein reagieren Elemente auch auf Elementar-Felder, so kann zum Beispiel ein Gift-Feld ausgelegt werden, ein Blitz-Zauber auf nur eines der Felder gewirkt werden, der dann jedoch weitergeleitet wird und alles trifft, was sich in der Giftlache befindet. Und weil das alles noch nicht genug war, befinden sich in fast jedem Kampf auch in der Umgebung Hilfsmittel, um eure Taktik zu verfeinern; unter anderem eine Armbrust, die ihr auslösen könnt, Magnete, die alle Gegner in der Umgebung anziehen, Steine, welche die Zeit anhalten und noch viele weitere, kreative Mechaniken. Wenn ihr ideal spielen wollt, solltet ihr alles beachten, was es in jedem Raum alles zu finden gibt.

Waffen, Begleiter, Elementar-Effekte, Artefakte und Items sind vielfältig und erlauben viel Spielraum für innovative Spielstile. Je nach Waffentyp, den ihr wählt, Artefakte, die ihr bekommt und Buffs, die ihr benutzt ändert sich, wie ihr an Gegner herangeht und welche Begleiter ihr benutzen solltet. So kann ein Build, der komplett auf Standard-Attacken und viele HP baut, genauso effektiv wie ein solcher sein, der weitestgehend mit Magie arbeitet.

Das rundenbasierte, taktische Kämpfen unter Einsatz von allem, was das Spiel euch bietet, bereitet unglaublichen Spaß und ist auch der offensichtliche Fokus von Crown Trick. Speziell in Situationen, in denen ihr viel Hirnschmalz benutzen müsst, glänzt der Titel, denn es wird alles getan, um euch jedes Detail des Kampfes Runde für Runde zu erklären, indem ihr ganz einfach über alles mit der Maus fahren könnt. Es ist immer genau zu sehen, wie lange ein Buff oder Debuff noch anhält, was dieses und was jenes Element bewirkt und so weiter. Die Vielfalt im Kampf überzeugt auf ganzer Linie, denn die 118 Waffen, 172 Relikte und 20 Begleiter ermöglichen vielfältige Arten, durch die Dungeons zu stampfen. Da alles, was ihr bekommt, zufällig ist, macht das Spiel am meisten Spaß, wenn ihr schon mit vielen Möglichkeiten vertraut seid. Dazu wird es aber leider nicht lange kommen, denn im Vergleich mit anderen Rogue-likes gibt es nicht sehr viele Upgrades, und wie zuvor erwähnt auch keine anderen



Über diese kleinen Zettel bekommen wir mehr zur Spielwelt und ihrer Charaktere offenbart. Hier gilt: In der Kürze liegt die Würze.



Nach dem Abschließen einer Traumwelt bekommen wir immer angezeigt, wie viele Punkte wir generieren können. So können wir auch klassisch Highscores jagen!



Die Endbosse der Albträume sind stets interessant und einzigartig gestaltet. Hier zu sehen sind die drei Hexen in ihrer einzigartigen Arena.

optionalen Aktivitäten. Dieser Umstand mindert den Wiederspielwert leider enorm, was für das repetitive Genre Rogue-like das letzte ist, was man möchte. Nach circa 15 - 20 Stunden habt ihr schon alle Dungeons durchgespielt und euch fast komplett hochgelevelt.

Von einschläfernd bis traumhaft

Anfangs wirkt der Soundtrack von Crown Trick bezaubernd und untermalt die Stimmung der Welt perfekt. Doch sobald ihr die Dungeons betretet, werdet ihr von eher unauffälligen Klängen berieselt. Das wäre nicht weiter schlimm, jedoch ändern sie sich nicht einmal bei allen Bossen und wenn, dann nur minimal. An anderen Stellen wieder hin ist die Hintergrundmusik perfekt eingesetzt und unterstreicht das momentane Gefühl des Kampfes oder eines Dialogs perfekt. Allgemein ist der Sound etwas inkonsequent, aber wenn er passt, dann richtig.

Was nun: Traum oder Albtraum?

Das Sammeln von Gegenständen und Währung ist unglaublich befriedigend. Jedes Mal, wenn ihr eine Kiste öffnet springen euch Gold, Kristalle und Waffen entgegen, unterlegt von einem Soundeffekt, der am besten zu beschreiben ist mit „KA-CHING!“. Da es nach jedem Boss eine solche Kiste als Belohnung gibt, fühlt man sich unglaublich belohnt, wenn man über einen solchen Fiesling triumphiert hat, denn diese sind oftmals sehr knackig und nur mit guter Taktik und Geduld zu bewältigen.

Was jedoch keinesfalls befriedigend ist, ist die deutsche Übersetzung, diese lässt sehr zu wünschen übrig. Hier ein Grammatikfehler, dort ein Buchstabendreher, doch nicht nur das. Auch bei Erklärungen zu Fähigkeiten werden oft verwirrende Formulierungen benutzt, die nicht immer eindeutig sind. Wer der englischen Sprache mächtig ist, sollte unbedingt die entsprechende Option wählen.

Crown Trick macht einiges richtig, aber auch einiges falsch, jedoch bestiecht es mit einem wundervollen Artstyle, einer guten, auch wenn knappen Story und dem ausgeklügelten Kampfsystem. Auf den ersten Blick wirkt dieses zwar vielleicht überfordernd, jedoch werdet ihr gut an das ganze System mit einem einfachen Tutorial herangeführt, sodass ihr alles direkt versteht. ❑

MEINE MEINUNG

Yannik Cunha



„Rundenbasiert UND Rogue-like? Count me in!“

Crown Trick hat mich positiv überrascht. Der süße Stil hat mich zuerst abgeschreckt, ich bin aber froh, es trotzdem getestet zu haben, denn unter der süßen Haut steckt ein harter Kern. Das Kampfsystem ist ausgereift und gut umgesetzt, wer sich das Spiel zulegt, sollte sich darauf fokussieren. Als netter Bonus sind die Charaktere interessant, auch wenn sie nicht sehr viel Text spendiert bekommen haben. Ich dachte nicht, dass ich nach Hades so schnell noch einmal Spaß an einem Rogue-like haben würde, Crown Trick hat jedoch das Gegenteil bewiesen.

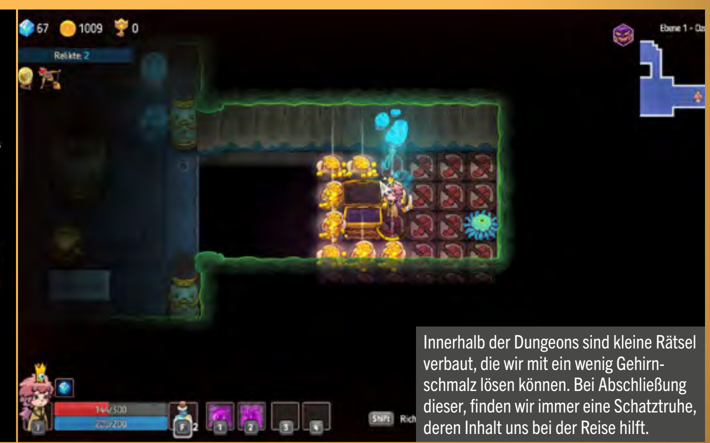
PRO UND CONTRA

- ➕ Einzigartiger, süßer Grafikstil
- ➕ Sehr gut umgesetztes Kampfsystem
- ➕ Nachvollziehbare Charaktere
- ➕ Erwachsene Story
- ➕ Build-Vielfalt
- ➕ Fairer Schwierigkeitsgrad
- ➕ Kämpfe transparent und planbar
- ➖ Wenige Dialoge
- ➖ Geringer Wiederspielwert (im Vergleich zu anderen Rogue-Likes)
- ➖ Schlechte deutsche Übersetzung
- ➖ Kein Endgame





Zwischendurch treffen wir auf kleine, textbasierte Rollenspiele. Hier warten manchmal nette, aber auch manchmal böse Überraschungen auf uns. Aktivieren auf eigene Gefahr.



Innerhalb der Dungeons sind kleine Rätsel verbaut, die wir mit ein wenig Gehirnschmalz lösen können. Bei Abschließung dieser, finden wir immer eine Schatztruhe, deren Inhalt uns bei der Reise hilft.

Twin Mirror

Von: Alexander Bernhardt & Philipp Sattler

Erst im September erschien Dontnods Tell Me Why, trotzdem bringt das storyfokussierte Entwicklerstudio nun mit Twin Mirror bereits das nächste Spiel auf den Markt. Ob das was werden kann?

Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod Entertainment
Hersteller: Dontnod Entertain./Bandai Namco
Termin: 01. Dezember 2020
Preis: ca. 29 Euro
USK: ab 12 Jahren

Obwohl Twin Mirror im Kern ein typisches Dontnod-Spiel ist, wagen die Entwickler ein paar Neuerungen. So setzt das Team nach mehreren Abenteuern im Episodenformat diesmal auf eine abgeschlossene Erzählung am Stück. Dabei war Twin Mirror ursprünglich wie seine Vorgänger in kleinen Häppchen geplant. Das knapp neunstündige Spiel stellt nach Kindern und Teenagern außerdem das erste Mal eine etwas ältere Person in den Vordergrund.

Wir spielen den Enthüllungsjournalisten Samuel Higgs, der zwei Jahre vor der eigentlichen Handlung mit einem Artikel über rechtswidrige Arbeitsbedingungen für die Schließung eine Mine nahe seines Heimatdörfchens Basswood im US-Bundesstaat West Virginia sorgt. Statt Dank gibt es offene Feindschaft: Die halbe Gemeinde macht ihn für den Jobverlust vieler Minenarbeiter verantwortlich. Nach der Trennung von seiner Partnerin hält ihn nichts mehr dort und er beschließt, Basswood und alle, die er je kannte, hinter sich zu lassen. Zwei Jahre später kehrt Sam nach dem Unfalltod seines besten Freundes doch wieder zurück. Neben dem ein oder anderen (un-)erfreulichen Wiedersehen stößt er schnell auf Hinweise, dass möglicherweise mehr hinter dem Dahinscheiden seines Kumpels steckt, als es den Anschein hat …

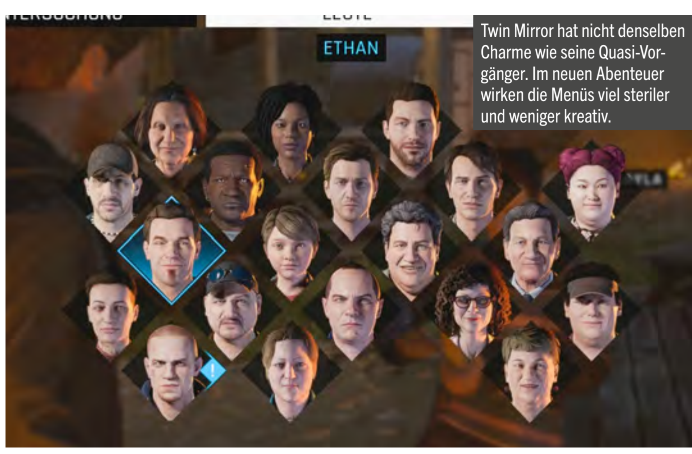
Aus den Kinderschuhen raus

Nachdem die knapp 20-jährigen Zwillinge Tyler und Alison aus Tell Me Why die bisher ältesten Protagonisten in Dontnods Story-Adventures waren, ist der Mittdreißiger Sam eine angenehme Abwechslung. Trotz der jungen Protagonisten sprachen die vorherigen Abenteuer sehr ernste und gesellschaftskritische Themen an. Das Ganze wurde aber beispielsweise durch das Märchenbuch in Tell Me Why und Max' Tagebuch in Life is Strange kreativ aufgelockert. Solche Spielereien sind in Twin Mirror nicht vorhanden, da die Macher eine düstere Geschichte erzählen wollten. Die ganze Aufmachung, inklusive der Menüs, wirkt um einiges steriler, als wir es von Dontnods Spielen gewöhnt sind. Wir hätten einen etwas ungewöhnlicheren Ansatz auch in Twin Mirror definitiv etwas abgewinnen können, denn zum Beispiel auch Life is Strange scheute ja trotz abgefahrener Elemente nicht vor tiefernsten Themen wie Vergewaltigung, Suizid, Drogen und Kindesmissbrauch zurück! Diesmal werden Vereinsamung, unliebsame Berufsgruppen und psychische Probleme thematisiert.

Moral vs. Wahrheit

Die gewünschte bedrückende Stimmung tritt aber erst im sogenannten Gedankenpalast auf. Der fiktive Ort in Sams Kopf gibt unserem Protagonisten genug Zeit und Platz, um über alles Mögliche nachzudenken. Normalerweise ist es eine helle Umgebung, in der er Erinnerungen noch einmal nacherlebt. Bei Panikattacken kann sich dieser Ruhepol aber auch mal in einen dunklen, bedrohlichen Ort verwandeln, aus dem es mit unterschiedlichen, aber stets simplen Gameplayelementen zu entfliehen gilt.

Wirklich gruselig sind diese Momente nicht, eine willkommene Atmosphäre-Abwechslung stellen sie aber definitiv dar. Hilfe bekommen wir von einem imaginären Freund in Sams Kopf, der uns auch in der echten Welt stets zur Seite steht. Im Gegensatz zum eher stoischen, emoti-



Twin Mirror hat nicht denselben Charme wie seine Quasi-Vorgänger. Im neuen Abenteuer wirken die Menüs viel steriler und weniger kreativ.


Der sogenannte Gedankenpalast gibt unserem Protagonisten genug Freiraum zum Nachdenken …

onal in sich gekehrten Sam ist das sogenannte Double deutlich empathischer und hilft dem Journalisten regelmäßig aus der Patsche. Ob wir als Sam auf die innere Stimme hören, ist aber uns selbst überlassen, denn auch diese hat nicht immer die Weisheit mit Löffeln gefressen. So müssen wir uns in Gesprächen oft zwischen moralischen, aber unwahren Antwortmöglichkeiten und der harten Wahrheit entscheiden. Mit einer personifizierten Moralinstanz in Form des Doubles drückt uns Twin Mirror aber noch deutlicher die „richtige" Antwort aufs Auge als in den Vorgängern. Dabei wollen wir in einem Spiel, in dem sich alles darum dreht, dass wir unseren eigenen Weg wählen, unsere Entscheidungen doch gerne selbst treffen! Wohl um den Kontrast zwischen Double und Sam noch zu unterstreichen, verhält sich unser Hauptcharakter zudem in einigen Situationen fast schon übertrieben unsympathisch. Dadurch wird die innere Zerrissenheit zwar noch deutlicher, identifizieren können und wollen wir uns dadurch mit Sam aber kaum noch.

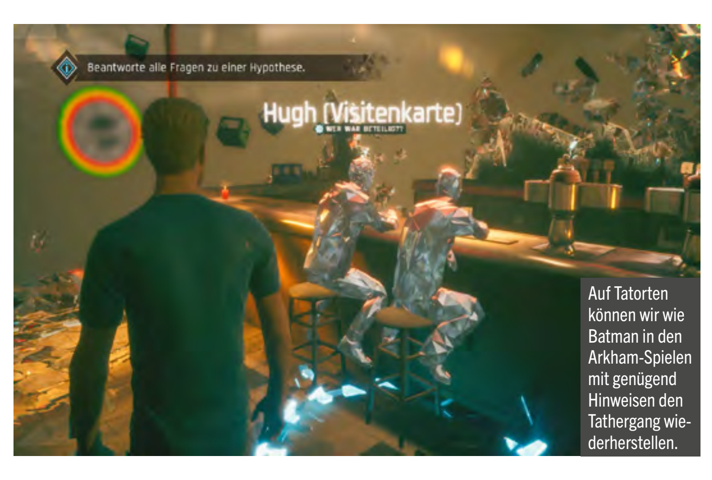
Das ist besonders deswegen schade, da die Geschichte an sich sehr spannend ist! Basswood wird zudem von interessanten und teilweise liebenswerten Personen bevölkert. Wegen dieser positiven Aspekte hat uns Twin Mirror trotz des enttäuschenden Protagonisten und der zu nüchternen Präsentation die gesamte Spieldauer über unterhalten.

Wer braucht da noch Sherlock Holmes?

In Sachen Gameplay hat sich nicht viel verändert: Wir laufen in kleinen Arealen herum, schauen uns Objekte an und führen Konversationen mit verschiedenen Entscheidungsmöglichkeiten. Abwechslung bieten die bereits angesprochenen Gameplay-elemente im Gedankenpalast, die wie kleine, aber wenig herausfordernde Rätsel aufgebaut sind. Spannender wird es bei Tatorten. Dort können wir den Tathergang analysieren, indem wir verschiedene umliegende Beweise finden und diese logisch verknüpfen. Wenn wir eine Situation falsch analysieren, weist uns das Spiel darauf hin und lässt uns erst bei der richtigen Zusammensetzung der Geschehnisse weitermachen. Schade, dass ein Fehler nicht einfach als weitere „Entscheidungsmöglichkeit" gesehen wird. Falsche Schlüsse und Verurteilungen hätten sicherlich zu spannenden Konversationen geführt. Aber auch ohne diese Herausforderung bieten die Tatort-Untersuchungen eine angenehme Abwechslung.

Spieglein Spieglein an der Wand ...

... welches ist das schönste Dontnod-Spiel im ganzen Land? Da ist sicherlich für jeden die Antwort eine andere, da die Titel zwar mit fortschreitender Erfahrung der Entwickler mehr grafische Details spendiert bekamen, dafür aber der in Life is Strange etablierte, Aquarell-ähnliche Comic-Stil immer weiter zurückgeschraubt wurde. Auf den ersten Blick befindet sich Twin Mirror auf einem technisch sehr ähnlichen Stand wie Tell Me Why. Bei genauerer Betrachtung fällt jedoch auf, dass in Twin Mirror die Mimik der Figuren deutlich weniger gelungen ist. Die Synchronsprecher sind aber wie immer top! Ansonsten sind die Animationen teilweise genauso steif wie in den früheren Dontnod-Spielen, das fällt aber nicht weiter ins Gewicht. Die Musik ist ganz nett, kommt aber nicht an großartige Soundtracks wie jenen aus Life is Strange heran.



Auf Tatorten können wir wie Batman in den Arkham-Spielen mit genügend Hinweisen den Tathergang wiederherstellen.

Der ewige Vergleich

Dontnod hat ein Problem: Zwangsläufig muss sich jedes neue Spiel des Studios dem Vergleich mit Life is Strange stellen, dem mit Abstand größten Hit der Spieleschmiede. Die Messlatte liegt also angesichts der großen Liebe vieler Fans für das Episoden-Abenteuer hoch, Enttäuschung in vielen Fällen ist also vorprogrammiert. Auch Twin Mirror kann trotz guter Ideen nicht mit dem Teenie-Drama mithalten. Leider überzeugt der Titel aber auch nicht im Vergleich zu den anderen „Vorgängern". Der unsympathische Protagonist, die aufgezwungenen „richtigen" Antworten und die sterile und unkreative Gestaltung wiegen zu schwer. Trotzdem ist das Spiel aufgrund der spannenden Geschichte, der liebenswerten Charaktere und der coolen Inszenierung des Gedankenparadieses einen Blick wert. Wir sind gespannt, auf welches Projekt sich Dontnod als Nächstes stürzen wird. ❑

... kann sich bei Panikattacken aber auch in einen beengenden und düsteren Ort verwandeln.

MEINE MEINUNG

Alexander Bernhardt



„Wäre Sam bloß nicht so ätzend ..."

Die Dontnod-Spiele haben auf mich immer einen ganz besonderen Reiz ausgeübt. Neben der spannenden Erzählung von Life is Strange hat mich dort besonders der Soundtrack in seinen Bann gezogen; das Märchenbuch in Tell Me Why strotzt mit all den dazugehörigen Rätseln nur so vor Kreativität. Solche Elemente fehlen in Twin Mirror leider komplett. Die sehr spannende Geschichte könnte das vielleicht sogar wettmachen, wenn unser Protagonist sich nicht in einigen Situationen so unausstehlich verhalten würde. Dazu kommt das Double, welches uns dauerhaft belehren möchte, wie wir uns zu verhalten haben und was moralisch die richtige Entscheidung wäre. Das will ich jedoch für mich selbst herausfinden! Das heißt keineswegs, dass ich keinen Spaß mit dem Abenteuer hatte, für ihren nächsten Story-Ausflug wünsche ich mir von Dontnod aber wieder mehr Charme und einzigartige Ideen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende Grundstory
- ➕ Tatort-Untersuchungen bieten nette Abwechslung
- ➕ Panikattacken kreativ umgesetzt
- ➕ Tolle Synchronsprecher
- ➕ Liebenswerte Nebencharaktere
- ➖ Protagonist unsympathisch
- ➖ Double drückt einem die moralisch „beste" Antwort aufs Auge
- ➖ Nüchterne Menüs und weniger charmante Inszenierung als in den Vorgängern



Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Gunfire Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 01. Dezember 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

Chronos: Before the Ashes

Von: Christian Volynskij & Lukas Schmid

Ein waschechtes Action-Rollenspiel mit Soulslike-Elementen, das aber auch eigene, spannende Wege geht. Macht's Spaß?

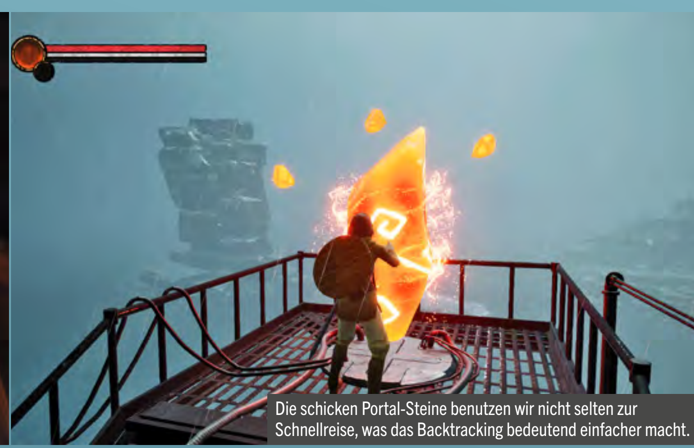
Seit dem 1. Dezember ist das von THQ Nordic gepublishte und von Gunfire Games entwickelte Prequel zu Remnant: From the Ashes für PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch sowie Google Stadia erhältlich. Dieses hört auf den Namen Chronos: Before the Ashes und schlägt eine gänzlich andere Richtung ein als der 2019 erschienene Survival-Shooter. Hier erwartet uns nämlich ein Action-Rollenspiel inklusive dezentem Soulslike-Touch. Ein völlig neues Spiel ist's übrigens nicht, 2016 erschien Chronos ohne den Titelzusatz exklusiv für VR-Brillen. Die neue Fassung wurde aber massiv überarbeitet und so umgestaltet, dass sie auch als „klassisches" Videospiel funktioniert. Ob das Abenteuer genauso fordert wie Dark Souls und Co. und über welche Qualitäten es sonst noch verfügt, erfahrt ihr in unserem Test.

Ab ins kalte Wasser!

Den Einstieg in die Story vermittelt uns eine alte Dame, die die grundlegenden Eckpunkte der Geschichte in eine kleine Erzählung verpackt. Demnach ist von der Welt, wie wir sie kennen, nicht mehr allzu viel übrig, nachdem sie von Wesen einer anderen Welt zugrunde gerichtet wurde. Seitdem existieren nur noch wenige Menschen, die sich in Stämmen zusammenschlossen haben und gesellschaftspolitisch und was die Technologie angeht ins Mittelalter zurückkatapultiert wurden. Außer diesem Intro sowie hier und da in der Welt verteilten Schriften und Büchern erhalten wir allerdings kaum weiteren Einblick in die Geschehnisse, die sich ein Jahr vor dem Beginn von Chronos: Before the Ashes abgespielt haben.

Was wir nun mit dieser postapokalyptischen Situation zu tun haben? Wir als Auserwählter oder Auserwählte erhalten das Privileg, den für dieses Dilemma verantwortlichen Drachen den Garaus


Gegner überraschen euch selbst auf kleinstem Raum, was das Kämpfen und Ausweichen nicht immer ganz einfach gestaltet.


Die schicken Portal-Steine benutzen wir nicht selten zur Schnellreise, was das Backtracking bedeutend einfacher macht.

Das Menü ist relativ klassisch gehalten, genauso wie die uns zur Verfügung stehenden Attribute.

machen zu dürfen, der die Wesen anführt, welche die Welt in Schutt und Asche gelegt haben. Er verweilt in einer anderen Dimension, also gilt es, den Krieg zu ihm zu bringen! Wir befinden uns zu Beginn in einer verfallenen Bunkeranlage, bevor wir uns ausgerüstet mit Schwert und Schild in sein Territorium begeben. Die Möglichkeit, durch eines von mehreren Dimensions-Portalen zu schreiten, erhalten wir nur einmal im Jahr, weshalb wir diese Zeit bestmöglich nutzen sollten.

Weisheit kommt mit dem Alter

Diese Reisebeschränkung bar jeder Corona-Regeln ist dabei nicht bloß Teil der Lore. Nach einem Game Over erwachen wir stets ein Jahr später am zuletzt besuchten Portal wieder zum Leben. Mit jedem Tod altert unser Charakter also um ein Jahr, somit wird aus einem anfangs 18-jährigen, unerfahrenen Menschen im Verlauf der Fehlschläge ein kampferprobter und weiser Held. Das spiegelt sich nicht nur in unserem Aussehen wider, sondern auch in der Art und Weise, wie wir kämpfen. Kosten zu Beginn Steigerungen in physischen Attributen wie Kraft oder Geschick noch viel weniger als die Investition in die Magie, kehrt sich dieser Trend mit steigendem Alter und einem Mehr an Reife um. Dementsprechend sollte man seine jungen Jahre zum Großteil der körperlichen Ertüchtigung widmen, um auch im fortgeschrittenen Alter noch halbwegs agil zu sein. Umso älter man wird, desto umständlicher wird es wie im echten Leben eben auch, an der physischen Verfassung zu arbeiten. Außerdem erhalten wir zu unseren Jubiläen, beginnend mit dem 20. Lebensjahr, je einen von drei zusätzlichen Boni wie das Erhöhen zukünftiger Erfahrungspunkte oder das effektivere Ausweichen bei feindlichen Angriffen. Den letzten Bonus erhalten wir dabei im hohen Alter von 80 Jahren! Versagen ist zwar nie schön, immerhin hat es in Chronos also aber einen Nutzen!

Abgesehen von dieser gelungenen und für etwas mehr taktische Würze sorgenden Alterungsmechanik bekommen wir eher klassische Rollenspiel-Elemente geboten. Wir erhalten durch das Besiegen von Widersachern Erfahrungspunkte, welche uns Levelaufstiege und damit Attributspunkte bescheren, die wir wiederum in die Steigerung unserer Statuswerte investieren. Unterwegs finden wir eine Handvoll verschiedener Schilde und Waffen, die wir im Tausch gegen Drachensplitter weiter verstärken können. Zwischen Waffen und Attributen gilt es außerdem Synergien herstellen. So lässt sich beispielsweise ein Hammer viel verheerender schwingen, wenn wir einen ausgeprägten Kraft-Wert aufweisen, wohingegen ein Schwert nach ausreichend Geschick verlangt.

Soulslike oder Soulslite?

Bezüglich des Spielgefühls erinnert Chronos: Before the Ashes deutlich an Genre-Definierer Dark Souls beziehungsweise an Demon's Souls. Beim Angreifen können wir uns zwischen einem leichten und einem schweren Angriff entscheiden und



Automatisch gespeichert wird regelmäßig, meistens an Durchgängen oder bei Gebietswechseln.



Der erste Bosskampf lässt ein Weilchen auf sich warten und ist auch nicht sonderlich anspruchsvoll.



Mit diesem für einige Schalter benötigten Klunker in unseren Händen kommt fast schon Indiana-Jones-Flair auf.

unser Schild wird zum Abwehren oder Parieren gegnerischer Angriffe genutzt. Abgerundet wird dieses Repertoire an möglichen Aktionen vom ebenso essenziellen Ausweichen sowie dem Nutzen der energiespendenden Drachenherzen, die wir im Laufe unseres Abenteuers anhäufen. Ein solches Drachenherz lässt sich allerdings nur einmal pro Durchlauf aktivieren und ist danach erst wieder nutzbar, wenn wir zuvor das Zeitliche gesegnet haben. Die genauso seltenen Drachenaugen verleihen uns zu guter Letzt verschiedene magische Kräfte, je nachdem, mit welchem wir uns ausrüsten. Zum Beispiel können wir uns in Flammen hüllen, um unsere anschließenden Angriffe noch kraftvoller werden zu lassen.

Die Kämpfe sind definitiv nicht so intensiv und anspruchsvoll wie in klassischen Souls-Spielen. Grundsätzlich werden Fehler eher verziehen. Die Verfügbarkeit von Heilgegenständen ist zwar mengenmäßig mit Dark Souls zu vergleichen, aber im Gegensatz zu diesem werden wir stets vollständig geheilt. Außerdem hagelt es gerade zu Beginn förmlich komplett heilende Levelaufstiege. Sofern wir es darauf anlegen, lassen uns diese raschen Level-ups auch ziemlich überlegen werden. Man kann also sagen, dass wir es hier mit einem etwas einfacheren und damit zugänglicheren Dark Souls zu tun haben.

Bezüglich der Bosskämpfe zeigen sich deutliche Unterschiede. Werden wir bei Dark Souls schon bald nach dem Start herzlichst von einem Obermotz begrüßt und in den Boden gerammt, lässt der erste Bosskampf in Before the Ashes recht lange auf sich warten und ist dann noch nicht einmal sonderlich spektakulär oder anspruchsvoll. Sowohl gegen Endgegner als auch Standard-Feinde, die Kämpfe sind nicht nur objektiv einfacher, sie fühlen sich auch weniger „wuchtig“ an als etwa in den Souls-Spielen aus dem Hause From Software. Die Angriffe sind weniger schwerfällig, das Ausweichen sowie Abwehren verläuft weniger direkt und gesprungen wird überhaupt nicht. Außerdem verbrauchen lediglich Blocks und das Ausweichen Ausdauer, nicht so wie bei Dark Souls, wo auch Angriffe aufgrund ihres Ausdauerverbrauchs wohlüberlegt sein sollten. Bevor wir uns in das Spiel stürzen, haben wir zudem die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden – etwas, was im Souls-Genre ansonsten ja ziemlich verpönt ist.

Eine runde Sache

Grafisch merkt man Chronos: Before the Ashes seinen VR-Ursprung deutlich an an. Das Spiel wirkt visuell wie ein aufpoliertes PS3-Spiel und hat bis auf die atmosphärischen Lichteffekte kaum etwas für das Auge zu bieten. Hier und da läuft man durch schöne Szenerien, aber den Großteil der Zeit verläuft man sich in monotonen Gängen und Anlagen. Jedenfalls rechtfertigt diese Optik auf keinen Fall die doch recht langen Ladebildschirme.

Dennoch schafft es die Spielwelt mit ihren unterschiedlichen Kulissen, eine gewisse Stimmung aufzubauen. Unser Abenteuer verläuft dabei an sich ziemlich linear, doch bleibt es uns hier und da nicht erspart, in bereits besuchte Gebiete zurückzukehren. Dieses Umherreisen wird uns zum Glück dank spezieller Schnellreise-Portale etwas erleichtert. Das Backtracking macht dankenswerterweise überraschend viel Spaß, da man sich oft an Türen, Rätseln oder Puzzles die Zähne ausbeißt, nur um später festzustellen, dass einem einfach ein benötigtes Schlüsselitem gefehlt hat. In manchen Situationen lassen sich Items sogar kombinieren, zum Beispiel, wenn wir uns mit Hilfe eines Hakens sowie eines Seils in ein tiefergelegenes Loch abseilen müssen. Dieser Wechsel zwischen Kämpfen und Rätseleinlagen ist es, der den Spielspaß ausmacht. Einzig das Fehlen einer Karte nervt, da sich die einzelnen Räume und Gänge oftmals kaum voneinander unterscheiden und man auf der Suche nach „diesem einen Ort“, an dem das zuvor gefundene Item hervorragend passen würde, oft viel zu lange herumirrt. Hier scheint die Souls-Verbundenheit an einer Stelle durch, an der wir gerne auf sie verzichtet hätten.

Visuell wie auch technisch ist Chronos: Before the Ashes definitiv kein Meilenstein. Das, was es macht, macht es aber gut. Schade ist auf jeden Fall das zu kurz gekommene Storytelling, hier wird Potenzial verschenkt. Dafür wird einem aber eine angenehme Herausforderung geboten, ohne zu frustrieren, die interessante und sehr gut implementierte Alterungsmechanik sorgt für die nötige Prise Eigenständigkeit und dank der motivierenden Rätsel- und Rollenspiel-Elemente gibt‘s genügend Abwechslung. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Volynskij



„Weniger ist nicht immer mehr, aber oft eine gute Idee.“

Dem Soulslike-Genre habe ich mich bisher immer wieder mal gerne gewidmet, aber stets nur für kurze Dauer. Seltsamerweise hat es jetzt Chronos: Before the Ashes geschafft, mich etwas länger bei der Stange zu halten als seine großen Vorbilder. Das simple Erscheinungsbild empfand ich dabei keineswegs als Problem, im Gegenteil, kommt es doch schlussendlich auf die inneren Werte an. Hier kann Before the Ashes trotz des verschenkten Potenzials der Erzählung punkten, denn motivierenden Spielspaß und eine ansprechende Atmosphäre bekommt man hier auf jeden Fall geboten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Simple, aber gut funktionierende RPG-Elemente
- ➕ Interessante Alterungsmechanik
- ➕ Motivierende Rätseleinlagen
- ➕ Trotz häufigen Sterbens wenig frustrierend
- ➖ Kaum vorhandenes Storytelling
- ➖ Fehlende Karte umständlich beim Backtracking





PCGH
PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.
Immer aktuell mit Kaufberatung,
Hintergrundartikeln und Praxistipps.
PCGH
PC Games Hardware
DVD
Von 400 bis 1.500 Euro
Test & Tuning
Grafikkarten 2021
Aufrüsten: Radeon oder Geforce?
10 UHD-Displays mit 144 Hz
12 Gaming-Headsets im Test
PCGH-Tuning-Guide für Ryzen 5000
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGH.DE
PCGH bequem online bestellen: shop.pcgh.de.
Oder einfach digital lesen: epaper.pcgh.de.



Der Titel-, und Ladebild-schirm hat einen wunder-vollen Stil.

Genre: Strategie
Entwickler: Romero Games
Hersteller: Paradox Interactive
Termin: 01. Dezember 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

Empire of Sin

Das Mafia-Strategie-Spiel, das viel verspricht, aber nichts so richtig halten kann.

Von: Yannik Cunha & Philipp Sattler

Empire of Sin ist ein Strategiespiel, das in der goldenen Mafia-Ära spielt, den 1920ern. Das Spiel versucht Stadt-Management und rundenbasiertes Taktik-Spiel zugleich zu sein.

Dahinter steckt ein Wirtschaftssystem, welches auf Alkohol basiert, inklusive jeder Menge Brutalität und einzigartiger Mob-Bosse. Unser Ziel ist klar: Wir wollen die gesamte Stadt übernehmen! Dazu wählen wir einen der Gangster, kommen neu nach Chicago und versuchen uns an die Spitze der Nahrungskette zu kämpfen.

Die Geschichte und Charaktere

Anfangs wählen wir einen der 14 Gangsterbosse. Diese bringen alle verschiedene Persönlichkeiten und Fähigkeiten mit sich: Die einen sind versiert im Kampf, andere verhandeln besser, während wieder andere besonders gut darin sind, Bordelle, Bars oder Brauereien aufzubauen. Nachdem wir unseren zukünftigen Leiter der Stadt gewählt haben, geht es direkt los. Und zwar mit Tutorials. Die vielen Tutorial-Texte erschlagen uns regelrecht. Danach steht uns die Stadt aber endlich offen. Ab jetzt gilt es, Gebäude zu überfallen, die wir uns unter den Nagel reißen, um darin Geschäfte aufzubauen. Wahlweise können wir uns diese auch von anderen Bossen „besorgen“, für den Preis von jeder Menge umherfliegendem Blei.

In Empire of Sin zählen nur zwei Dinge: Geld und Alkohol. Zwar können wir die komplette Wirtschaft im Auge behalten und sehen so, wer in welchem Bereich mehr Einfluss hat. Jedoch ist am Ende des Tages nur wichtig, wie viel Einkommen wir zur Verfügung haben. Allzu ausufernde Kontrolle können wir uns also größtenteils sparen.

Durch unsere Taten werden natürlich die anderen Gangster auf uns aufmerksam, woraufhin sie uns zu Gesprächen einladen. Diese Verhandlungen könnten in der Theorie strategisch anspruchsvoll sein, doch das schlussendliche Ziel des Spiels ist sowieso, alleiniger Herrscher von Chicago zu sein, sodass Bündnisse wenn überhaupt, nur von sehr kurzer Dauer sind.

In der Theorie hält das Verhandlungssystem viel Potenzial bereit, in der Praxis wird dieses aber leider kaum ausgeschöpft. Einen Pakt ergibt auch deswegen wenig Sinn, da wir in den Verhandlungen stets so wenige Ressourcen von den anderen Fraktionen angeboten bekommen, dass wir deutlich mehr Geld und Einfluss erhalten, wenn wir einfach deren Läden mit Gewalt übernehmen.

Noch dazu sind die Gespräche unglaublich langweilig. Die Charaktere werden kaum ausreichend in Szene gesetzt und nach einem oder zwei Gesprächen gibt es nur noch Standard-Dialoge. Außerdem ist es meistens komplett offensichtlich, welche Option zu welchem Ergebnis führt.

Nach einiger Zeit treffen wir auch zufällige Charaktere, bekommen Nachrichten überbracht oder einen Brief zugesendet. Das eröffnet uns oft Wege zu Nebenquests, die jedoch ebenfalls mehr oder weniger irrelevant sind. Die



Wir kämpfen uns nicht nur durch gegnerische Gangs, sondern auch durch haufenweise Menüs.



Gelbe Schilde zeigen Punkte, an denen wir uns leicht verstecken können, Grüne Schilde zeigen volle Deckung an.



Auch mit Gesten wird in den Gesprächen gedroht, diese sind jedoch oft so überzogen, dass wir nur darüber lachen konnten.

geringen Einkünfte, die wir durch diese Missionen bekommen, sind nicht der Rede wert. Zudem werden hier keinerlei interessante Geschichten erzählt, es handelt sich im besten Fall um Auftragsmorde, für die wir ein paar Moneten einkassieren können.

Eindringen, abschlachten, übernehmen!

Da wir hauptsächlich von Überfall zu Überfall wandern, sollten diese Momente also Spaß bereiten. Und immerhin, das tun sie, zumindest teilweise. Gekämpft wird taktisch und mit offensichtlichem XCOM-Einfluss in Gebäuden oder auf den Straßen Chicagos. In den rundenbasierten Kämpfen können wir uns in Deckung oder Halbdeckung hinter Gegenständen begeben und sehen, mit welcher prozentualen Wahrscheinlichkeit Gegner uns treffen können. Die Waffenarten lassen ein wenig taktische Tiefe zu. So schicken wir natürlich jemanden mit einer Schrotflinte am besten nach vorne, während unsere Jäger mit Gewehr in den hinteren Linien bleiben sollten. Die Balance ist weitestgehend gut gelungen, wäre da nicht das Problem mit den übermächtigen Gangsterbossen, die stets Teil unseres Teams sind. Diese haben gefühlt unendlich Lebenspunkte, dazu sehr starke Stats und zu allem Überfluss, je nachdem, wen wir gewählt haben, eine Boss-Fähigkeit, die in den meisten Fällen viel zu stark ausfällt. So kann man besetzte Häuser mit fünf bis zehn Feinden oft schon zu dritt ohne größere Probleme einnehmen.

Die einzige Hürde sind Gegner, die explosive Items mit sich tragen. Granaten und Co. können zielgenau über die komplette Karte geworfen werden, treffen immer und richten in einem großen Umfeld sehr viel Schaden an. Da wir aber nicht einsehen können, ob Gegner über Sprengstoff verfügen, kann ein Kampf sehr schnell unfair wirken. Allgemein gibt es keine Möglichkeit zu sehen, über welche Fähigkeiten und Items die befeindeten Gangmitglieder verfügen. So lässt sich nie jede Variable des taktischen Kampfes berücksichtigen.

Das Vorbereiten der Gruppe wäre jedoch spaßiger, wenn es etwas mehr Herausforderung gäbe. Selbst auf höheren Schwierigkeitsgraden ist es meistens kein Problem, Gegner ohne größeres Nachdenken zu dezimieren. Die viel zu langen Kampfanimationen helfen ebenso wenig dabei, die Motivation und den Spielspaß zu steigern, und auch die Züge der Gegner lassen sich weder beschleunigen noch überspringen.



Ein perfektes Beispiel. Unsere Einheit steht direkt vor einem Gegner der sich nirgends versteckt, jedoch haben wird nur 30 % Trefferwahrscheinlichkeit.

Als kleines Gimmick sehen wir immerhin, wie die Mitglieder unseres Teams zueinander stehen, ob sie sich mögen oder eher verfeindet sind. Dies hat aber in den wenigsten Fällen Auswirkungen auf die Spielweise. Einheiten die einander spinnefeind sind, können nicht zusammen agieren, über solche Spielereien geht das System aber nicht hinaus.

Außer Balance-Problemen gibt es auch massive Schwierigkeiten bezüglich der Gegner-KI. Oft laufen Feinde direkt in die offene Schussbahn, statt Deckung zu suchen. Im ersten Bosskampf entschied sich der Gegner dazu, trotz seines mächtigen Revolvers vor eine unserer Einheiten zu laufen, nur, um ihr mit seinen Fäusten einen Nahkampfangriff zu verpassen.

Auch das Deckungssystem wirkt manchmal etwas willkürlich. Unser Verbündeter steht auf der anderen Seite einer Straßenlaterne, hinter der sich ein Widersacher befindet? Das sind dann logischerweise nur 30 % Trefferwahrscheinlichkeit, trotz völlig freier Schussbahn.

Zu alledem gesellt sich noch ausgeprägte Repetition. Wir finden uns immer auf den gleich aussehenden Straßen und in den ebenfalls identischen Gebäuden wieder. Keine Kampfumgebung wirkt speziell oder sticht irgendwie heraus. Eine nette Überraschung sind lediglich Polizisten, die bei Gang-Kriegen auf der Straße ab und zu hinzustoßen und ihrerseits in den Kampf einsteigen. Diese sind jedoch so unglaublich schwach, dass wir sie ohne jegliche Probleme besiegen können. Die Polizei kann theoretisch auch Razzien in unseren Läden veranstalten, dies ist uns jedoch selbst bei stundenlangem Gefahrenlevel von 80 % nicht einmal passiert.

Weil es der Kritik noch nicht genug ist, wollen wir uns auch noch über die unnötig verschachtelten Menüs beschweren. In den ersten Spielstunden wird man von der schieren Masse an Optionen geradezu erschlagen.

Es hätte so schön sein können

Immerhin, Empire of Sin verfügt über einen wirklich gelungenen Soundtrack. Für jede Situation passt die akustische Untermalung. Egal ob wir uns in hektischen Kämpfen befinden, Gespräche führen oder nur im Hauptmenü herumklicken, wir werden stets von passender Jazz-Musik begleitet und die Waffen hören sich wuchtig und befriedigend an. Die Synchronsprecher hingegen liefern qualitativ schwankende Arbeit ab. Manche Figuren wurden passend vertont, bei anderen wirkt es, als hätte man auf Herrn Müller aus der Buchhaltung zurückgegriffen.

Wenigstens sieht das 1920er-Chicago sehr überzeugend aus, von der Kleidung der Charaktere bis hin zu den atmosphärisch gestalteten und beleuchteten Straßen Chicagos.

Diese wenigen, positiven Aspekte stehen aber leider den vielen genannten, negativen Punkten gegenüber. Empire of Sin ist ein ambitioniertes Werk, scheitert schlussendlich aber an viel zu vielen Fronten. Wer eine solide Mafia-Erfahrung erleben möchte und auf das Strategie-Gameplay verzichten kann, sollte lieber zur

MEINE MEINUNG

Yannik Cunha



„Ich wünschte, Empire of Sin hätte mich nicht enttäuscht."

Das Spiel hat sehr viel versprochen, auf das ich unglaublich viel Lust hatte. Die Stadt managen, mit anderen Bossen verhandeln, Pakte schließen und immer das komplexe Wirtschaftssystem im Auge behalten. Im Endeffekt habe ich mich aber so gefühlt, als würde ich nur von Lokal zu Lokal rennen, alles abschlachten und zwischendurch ein bisschen Zeit im Menü „verschwenden". Leider greifen die einzelnen Zahnräder nicht ineinander. Sie drehen sich auch für sich nicht unbedingt reibungslos. Schade eigentlich, Empire of Sin hätte mit mehr Zeit ein Hit werden können.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele verschiedene Bosse
- ➕ Spaßiges Kampfsystem
- ➕ Wunderbare Jazz-Musik
- ➕ Überzeugende Spielwelt
- ➖ Unbedeutende Verhandlungen
- ➖ Polizei ist zu schwach
- ➖ Geschäfte auszubauen, bereitet kaum Spaß
- ➖ Immer gleiche Kampfgebiete
- ➖ Eigener Boss ist zu stark
- ➖ Zu wenig in Szene gesetzte Charaktere
- ➖ Kämpfe sind sehr einfach
- ➖ Fehlende Informationen im Kampf
- ➖ Teilweise unfaire Elemente



Mars Horizon

Genre: Simulation
Entwickler: Auroch Digital
Hersteller: The Irregular Corporation
Termin: 17. November 2020
Preis: ca. 18 Euro
USK: ab 0 Jahren

In Mars Horizon können wir die größten Errungenschaften der menschlichen Raumfahrt nun selbst nachspielen.

Von: Alexander Bernhardt & Philipp Sattler

Der Weltraum - unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2020. Noch nie konnte ein Mensch den Mars betreten. Jedenfalls nicht in der Realität! In Videospielen wurde der rote Planet schon des Öfteren bereist. Solche Abenteuer sind jedoch im Science-Fiction-Genre angesiedelt, Realismus ist da eine Seltenheit. Diese Lücke versucht das Entwicklerstudio Auroch Digital nun zu füllen. In Zusammenarbeit mit der europäischen und britischen Raumfahrtorganisation erschufen sie die Wirtschaftssimulation Mars Horizon, in der wir die wichtigsten Errungenschaften der menschlichen Raumfahrt nachspielen können. Aber auch Zukunftsereignisse sind spielbar! Ein Ziel sticht dabei vor allem hervor: Die erste bemannte Marslandung. Bevor wir uns aber in die endlosen Gefilde des Alls aufmachen, wählen wir eine der fünf möglichen Raumfahrtorganisationen aus. Das ändert nicht nur unser Logo, sondern hat langfristige Auswirkungen auf unser Spielgeschehen. So ist die ESA, die Europäische Weltraumorganisation, um ein paar diplomatische Attribute reicher, während die NASA mehr Unterstützung vom Staat erhält, wenn sie Meilensteine wie die bemannte Mondmission als erste Nation abschließen. Außerdem können wir zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen, wodurch wir hauptsächlich den Konkurrenzgedanken der anderen Organisationen verstärken können. Nach diesen Voreinstellungen stürzen wir uns auch schon ins Jahr 1954. Dort beginnt unser Abenteuer aber noch sehr gemäßigt, da uns ein umfangreiches und sehr textlastiges Tutorial begrüßt. Der Umfang ist aber auch bitter nötig! Mars Horizon kann nämlich schnell mit all den Fachbegriffen überfordern. Zu Beginn vergessen wir zudem gerne, welches Symbol welche Bedeutung hat. Nach ein paar Stunden Einspielzeit sind die wichtigsten Zeichen aber verinnerlicht, da wir eigentlich im Großen und Ganzen immer dasselbe machen: Missionen abschließen.

Space Oddity

Der erste Satellit in der Erdumlaufbahn, die bemannte Mondlandung, oder auch das erste Tier im Weltall. All das sind potenzielle Aufgaben, die wir im Laufe unserer Raumfahrt-Laufbahn abschließen und als Missionen aufgetragen bekommen können. Bevor wir aber die Raketen zünden können, sind einige Vorkehrungen abzuschließen. Um eine Mission überhaupt annehmen zu können, muss diese erst erforscht werden. Die dazu nötigen Forschungspunkte erhalten wir monatlich. Bei manchen abgeschlossenen Aufgaben erhalten wir zudem für bestimmte Zeit einen zusätzlichen Forschungspunkte-Boost. Viel steckt



Der Aufbau der eigenen Basis sieht zwar ganz schick aus, kann aber auch frustrierend sein.

In Mars Horizon werden die Raketen sehr simpel aus Oberstufe und Booster zusammengebaut. Eine Herausforderung sucht man hier vergeblich.

hinter dem Forschen aber nicht. Wir können lediglich die Forschung wählen, der Rest läuft automatisch ab. Sobald dieser Prozess beendet ist, können wir uns mit dem Bau der Rakete beschäftigen - sofern wir schon die nötigen Gebäude besitzen. Wenn wir die gewünschten Institutionen schon erforscht haben, können wir sie in unserer Basis aufbauen lassen. Dabei müssen wir jedoch beachten, wo welches Haus steht. Unsere Raketen-Testrampe fühlt sich nämlich neben dem Mission-Control-Gebäude gar nicht wohl. Wenn wir die beiden architektonischen Meisterwerke nebeneinanderstellen, bekommen wir weniger Forschungspunkte pro Monat. Dafür ist die Testrampe neben dem Fahrzeughangar sehr nützlich, da die Dauer der Raketenherstellung dann um ein paar Prozent sinkt. Wer sich am Anfang des Spiels verbaut hat, kann für Geld die Häuser nachträglich umstellen. Ein kompletter Neubau der Basis ist jedoch nicht möglich, da sich einige Institutionen nicht verschieben lassen. Perfektionisten können also nie die „bestmögliche" Basis erbauen, wenn sie keine hellseherischen Fähigkeiten besitzen. Zumindest nicht im ersten Spieldurchlauf, und solange man nicht alle Gebäude in- und auswendig kennt. Sobald das Gebäude steht, ist es auch direkt voll funktionsfähig. Es können keine Wissenschaftler oder andere Mitarbeiter angeheuert werden, lediglich die Astronauten sind frei wählbar. Neben kleinen Perks wie „fünf Prozent mehr Forschungsgewinn nach einer abgeschlossenen Mission" haben diese aber nicht viel Auswirkung auf das Spielgeschehen. Unsere Raketenpassagiere kosten auch ein klein wenig Geld, aber um die Scheine müssen wir uns kaum sorgen. Der Staat fördert uns nämlich monatlich. Je erfolgreicher wir sind, desto mehr Geld erhalten wir. Ins Minus können wir aber nicht kommen, genauso wenig sind Schulden in Mars Horizon existent. Wenn unser Konto leer ist, warten wir zwei oder drei Monate und schon sind wir wieder flüssig. Bei manchen Missionen erhalten wir außerdem den einen oder anderen Euro extra. Herausfordernd ist Mars Horizon deshalb definitiv nicht.

Starman

Nachdem die Mission erforscht wurde und die nötigen Gebäude einsatzbereit sind, können wir uns bald dem Flugkörper widmen! Lediglich die Forschung für die Maschine selbst muss noch abgeschlossen werden. Danach können wir uns endlich um den Bau der Rakete kümmern! Dieser erfolgt aber nicht wie in Kerbal Space Program, bei dem wir das monströse Stück Technik komplett frei gestalten können, sondern beschränkt sich auf das Zusammensetzen der Oberstufe und des Boosters. Dadurch können wir zwar historisch akkurate Raketen bauen, herausfordernd oder motivierend ist das allerdings kaum. Auch hier werden wir mit allerlei Fachbegriffen beworfen, diese können wir aber getrost ignorieren. Wer sich aber für Weltraumtechnik und historische Ereignisse interessiert, kann sich im sogenannten Spacepedia zu jeglichen Themen schlau machen. Hier wird so ziemlich jeder Fachbegriff ausführlich erklärt und mit teils echten Bildern dargestellt. Vor allem hier merkt man die Zusammenarbeit des Entwicklerstudios mit der ESA an. Ist der Bau abgeschlossen, werden noch letzte Vorkehrungen beschlossen: Welche Astronauten werden den Flug antreten, in welches Training soll die letzten paar Monate noch intensiviert werden und wann ist der Flugtermin?

Life on Mars

Jetzt ist es soweit: Die Rakete ist bereit für den Start. Mars Horizon inszeniert den Abflug sehr stilsicher mit einer Comic-ähnlichen Grafik. Bei unserem ersten Flugkörper sind wir noch ganz aufgeregt, voller Stolz sehen wir zu, wie unsere Rakete in einer kleinen Zwischensequenz gen Himmel steigt. Bei der zweiten machen wir das auch noch, vielleicht auch bei der dritten. Bald wird es aber zu repetitiv, da die Raketenstarts immer dieselbe Animation haben. Ist unser Flugkörper im All angekommen, werden verschiedene Phasen eingeleitet. Ein Flug zum Mars dauert beispielsweise ein paar Monate, während die Satellitenausrichtung in der Erdumlaufbahn direkt geschieht. Damit die Mission erfolgreich verläuft, müssen wir lediglich das eine oder andere logikbasierte Rätsel lösen. Hier liegt noch die größte Herausforderung in Mars Horizon, wobei selbst diese immer gleichen Knobeleien selten wirklich schwierig sind. Sobald die letzte Aufgabe abgeschlossen ist, können wir unsere Belohnung einsacken. Je nach Mission erhalten wir Geld, Forschungspunkte, oder Unterstützungspunkte, damit uns der Staat finanziell mehr unter die Arme greift. Unsere Belohnung fällt besonders hoch aus, wenn wir die ersten waren, die einen bestimmten Meilenstein der Raumfahrt-Geschichte vollendet haben. Der erste Satellit, das erste Tier im All, der erste Vorbeiflug am Mars, etc. Besonders das Space Race zum Mond ist spannend! Dabei war das erst der Anfang. Das große Ziel in Mars Horizon ist, wer hätte es gedacht, die bemannte Marslandung. Da die Missionen aber immer nach Schema F ablaufen und kaum Abwechslung geboten wird, ist die Motivation, den roten Planeten zu erreichen, kaum vorhanden. Nur wenige Details ändern sich. Manchmal gibt es beispielsweise Missionen, bei denen wir mit anderen Weltraumorganisationen zusammenarbeiten. Das verändert aber eigentlich nichts, es werden nur die Geldkosten geteilt. Insgesamt lässt sich sagen, dass Mars Horizon für jeden Hardcore-Weltraum-Fan ein wunderbarer Einblick in die Welt der Raumfahrt ist. Die Macher haben sich viel Mühe gegeben, ein detailreiches und historisch akkurates Videospiel zu gestalten. Die schiere Zahl an Fachbegriffen kann aber anfangs überfordern und die immer gleichen Missionen werden bald langweilig. Wer nach einem neuen Spiel im Stile von Kerbal Space Program gesucht hat, wird hier aber leider nicht fündig. All diejenigen müssen sich noch ein bisschen bis zum zweiten Auftritt der drolligen Figuren gedulden. Wer aber ein entspanntes Spiel für den Feierabend sucht, kann als weltraumaffine Person mit Mars Horizon jedoch fündig werden. ❑

MEINE MEINUNG

Alexander Bernhardt



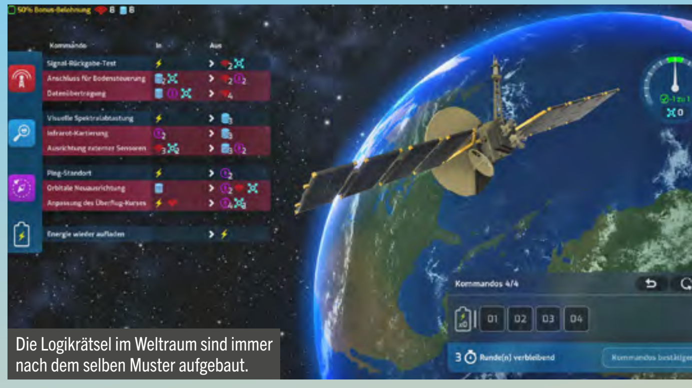
„Erst interessant, dann ein bisschen zu zäh!"

Mars Horizon erinnert ein bisschen an die frühe Schulzeit. Erst ist man noch motiviert zu lernen und alles ist neu. Irgendwann wird die immergleiche Paukerei aber zum tristen Alltag. In Mars Horizon saugt man anfangs auch alles auf wie ein Schwamm, man lernt viele der Fachbegriffe zu verstehen und dadurch fühlt man sich schlauer als man ist. Da die Missionsabläufe aber immer gleich sind, durchschaut man auch schnell die Spielmechanik und merkt, dass man das Fachchinesisch nicht wirklich braucht und es ziemliche Augenwischerei ist. Das Gameplay ist einfach nicht fordernd genug, um den vorgegaukelten Realismus zu erreichen. Dennoch macht der Titel trotz seiner Macken durchaus Spaß. Vor allem Weltraum-Nerds werden hier glücklich.

PRO UND CONTRA

- \+ Realistische Wirtschaftssimulation im Weltraumsimulation
- \+ Spacepedia unglaublich ausführlich
- \+ Ausführliches Tutorial
- \+ Schöne Animationen ...
- − ... die sich immer wiederholen
- − Repetitiver Missionsablauf sorgt für Langeweile





Die Logikrätsel im Weltraum sind immer nach dem selben Muster aufgebaut.



Die Mondlandung ist auch in Mars Horizon ein ganz besonderer Moment. In unserem Durchlauf haben jedoch nicht die US-Amerikaner, sondern die Europäer das Space Race gewonnen.

Genre: Rennspiel
Entwickler: R8 Games Ltd
Hersteller: R8 Games Ltd
Termin: Oktober 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 0 Jahren

Pacer

Von: Alexander Bernhardt & Philipp Sattler

Das temporeiche Anti-Gravity-Rennspiel Pacer ist nach einer enttäuschenden Early-Access-Version komplett überarbeitet worden. Selbst der Name, damals noch Formula Fusion, wurde umgeändert. Jetzt ist der Wipeout-Klon nach fünf Jahren endlich draußen.

Die Wipeout-Spielereihe hat mittlerweile fast schon Kultstatus unter Rennspielfans. Die rasanten, futuristischen Fahrzeuge konnten in Kombination mit den integrierten Waffen schon vor 25 Jahren auf der Playstation überzeugen. Nach dem Release von Wipeout 2048 kündigte Sony im Jahr 2012 jedoch die Schließung des zuständigen Studios „Sony Computer Entertainment Studio Liverpool" an. Abgesehen von einer Kollektion älterer Wipeout-Teile mussten Fans seitdem auf ein neues Sequel vergeblich warten.

Die Hoffnung: Im Jahr 2015 entwickelte das frisch gegründete Entwicklerstudio R8 Games Ltd die Early-Access-Version vom Wipeout-Klon Formula Fusion. Da sich in diesem neuen Studio viele Mitarbeiter des ehemaligen Wipeout-Entwicklers versammelten, hegten viele Spieler Hoffnung auf neue futuristische Rennspielaction. Leider konnte Formula Fusion weder Fans, noch Kritiker überzeugen. Grafikprobleme, langweilige und wenige Strecken, schlechtes Fahrgefühl und schlicht wenig Inhalt wurden bemängelt. Die Entwickler von R8 Games Ltd haben jetzt das Spiel von Kopf bis Fuß noch einmal umgekrempelt. Menüdesign, Rennstrecken, Fahrgefühl, Spielmodi, kaum ein Stein blieb auf dem anderen. Selbst der Name wurde von Formula Fusion zu Pacer umgeändert. Mittlerweile ist der Re-Release fertig, das Spiel wurde nun als Vollversion veröffentlicht und ... überzeugt noch immer nicht.



Manche Strecken wie die indische Sonashahar-Bahn sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet worden ...



Im Flowmenturm-Modus müssen wir durch die grünen Tore fahren, um keinen Schaden zu bekommen. Ob wir aber das Tor erwischt haben, erzählt uns das Spiel kaum.

Now this is Pacer-Racing!

Mit über 500km/h fahren wir die engen und kurvenreichen Strecken entlang. Mal an der Decke, an der Wand oder auch im Looping. Währenddessen sind um uns herum überall die anderen Fahrzeuge, schießen mit Raketen und MGs auf uns, während wir höchste Konzentration brauchen, um nicht wie in einem Flipperautomaten von Bande zu Bande zu fliegen. Und das alles auf der langsamsten der vier Geschwindigkeitsstufen! Langweilig wird Pacer nur selten. Wer dachte, Wipeout ist schnell, kann sich von Pacer eines Besseren belehren lassen. Die zwei langsamsten Geschwindigkeitsklassen machen richtig Spaß, die Stufen darüber waren für uns jedoch kaum befahrbar und wir bezweifeln auch stark, dass dies bei manchen Rennbahnen überhaupt fehlerfrei möglich ist. Das liegt aber zum großen Teil an den öfters vorkommenden Framedrops in den höheren Tempostufen, nach denen wir uns immer wieder in der Bande sehen. Schneller ist eben nicht gleich besser.

In klassischer Wipeout-Manier sind auf den Strecken kurzzeitige Boosts und Waffen-Items zu finden. Außerdem gibt es in Pacer einen wiederaufladbaren Schild. Darauf müssen wir besonders achtgeben. Sobald unsere Schild-Power nämlich aufgebraucht ist, schützt uns nur noch ein kleiner Lebensbalken vor der Zerstörung unseres Fahrzeugs. Das Spielprinzip funktioniert super, das Gleichgewicht zwischen Schusswechsel, Verteidigung und Geschwindigkeit ist jederzeit ausbalanciert - all das hat ja schon bei Wipeout gut funktioniert. Im Gegensatz zur Early Access ist diesmal aber auch das Fahrgefühl angenehmer. Die Steuerung wird für viele Rennspielfans sicherlich etwas unüblich sein, aber mit der Zeit kriegt man ein Gefühl dafür. Die Standardeinstellung der Tastenbelegung ist dagegen schon sehr umständlich, kann aber nach eigenem Gusto angepasst werden. Und besser spielt sich Pacer ohnehin mit einem Gamepad.

Schön wäre etwas mehr Feedback vom Spiel selbst. Beispielsweise sind wir uns oft unsicher, ob wir das Schild-Item aufgenommen haben oder nicht. Ohne signifikanten Ton oder visuellen Veränderungen für das Aufsammeln von Items schauen wir oft in die Röhre. Besonders ärgerlich ist das im Flowmenturm-Modus. Hier müssen wir durch kleine Tore fahren, um nicht Schild- und Lebens-Energie zu verlieren. Je mehr Tore wir passieren, desto schneller fahren wir. Ob wir jedoch das Tor noch erwischt haben oder knapp vorbeigefahren sind, wir uns nur klein am schwindenden Schild ersichtlich.

... andere wiederum sind plump, grau und wenig kreativ.

Toller Soundtrack ... wenn man ihn mal hört

So cool das eigentliche Gameplay sein mag, so wenig Inhalt steckt im Spiel. Und hier meinen wir nicht die

Schnell, actionreich, futuristisch. Das hier ehemalige Wipeout-Macher am Werk waren, fällt direkt auf.

verschiedenen Spielmodi (zu denen wir gleich kommen), sondern die Präsentation drumherum. Ohne Publikum, Moderator, Siegerehrungen, oder gar Piloten wirkt die Welt wie ausgestorben. Das einzige, was uns von der trostlosen Leere ablenkt, ist der Elektro- und Techno-Soundtrack. Viele verschiedene Künstler haben hier ihre Songs bereitgestellt. Cool, wenn man sie denn hören würde. Leider spielt das Game nämlich öfters einfach keine Musik ab. Dann fahren wir auf der Strecke mit dem tollen Sound des Windes und der Turbinen. Und so gut das Gameplay auch sein mag, spätestens dann fühlt sich Pacer nur noch wie eine ganz nette Early-Access-Version an. Dumm nur, dass das Spiel die letzten fünf Jahre schon in dieser Phase war.

Immernoch inhaltsarm

Als das Spiel noch Formula Fusion genannt wurde, war einer der größten Kritikpunkte der spärliche Inhalt. Jetzt gibt es neue Strecken, neue Spielmodi und sogar einen Karrieremodus. Insgesamt sind nun 14 Strecken in Pacer befahrbar. Manche Rennen, wie die Sonashahar in Indien sind wunderschön und liebevoll gestaltet. Andere dagegen, wie das trostlose weiß-graue Ödland von Laika Kosmodrom eher weniger. Alle Bahnen sind neben einer hellen Tagfahrt auch nachts und spiegelverkehrt befahrbar. Um Strecken freizuschalten, müssen wir übrigens eine ganze Menge In-Game-Währung blechen. Für die Nacht- und Spiegelverkehrt-Fahrt müssen wir dann sogar nochmal extra bezahlen. Das führt zu unnötigem und langwierigem Grind, bei dem wir dieselben Strecken wieder und wieder fahren müssen.

Oder wir schalten die Rennstrecken lieber in der öden Karriere frei, die, wie der Rest von Pacer, ohne jegliche Präsentation daherkommt. Mit anderen Worten fahren wir hier vorgeschriebene Strecken in vorgeschriebenen Spielmodi mit vorgeschriebener Geschwindigkeit. Nicht mehr, nicht weniger. Ein Fahrzeugwechsel ist in der Karriere übrigens nicht möglich, nicht einmal nach dem Ende der Saison oder dem Wechsel unseres Teams (das übrigens völlig irrelevant ist). Löschen können wir unsere Karriere aber auch nicht und eine Neue starten ist genauso wenig möglich. Dabei lassen sich die verschiedenen Fahrzeuge sogar unterschiedlich steuern! Aber nein, wer am Anfang die falsche Entscheidung getroffen hat, muss für immer damit leben - zumindest im Karrieremodus.

Die Spielmodi wirken auf den ersten Blick dagegen nach wirklich viel Inhalt. Ganze acht Möglichkeiten gibt es, Pacer zu zocken. Leider ähneln sich einige Spielmodi doch sehr. Beispielsweise ist das Zeitrennen der Temporunde sehr ähnlich. Bei beiden Modi geht es um die schnellste Runde, bei letzterem



Unser Fahrzeug ist individuell anpassbar. Ob Waffen oder kosmetische Items, hier kann man sich austoben. Leider kostet fast alles davon viel In-Game-Währung.



Im Battle-Royal-inspirierten Storm-Modus müssen wir in der orange schimmernden Zone bleiben, sonst nehmen wir stetig Schaden

sind wir allerdings mit anderen Fahrern auf der Strecke. Ein anderes Beispiel wäre der Eliminator und der Battle-Royal-inspierierte Storm-Modus. Auch hier läuft es bei beiden darauf hinaus, dass die letzte Person aus dem Rennen ausscheidet. Beim Eliminator explodiert der oder die Letzte, sobald ein Timer abgelaufen ist. Im Storm-Modus bekommen wir dagegen langsam aber sicher schaden, wenn wir uns nicht in der immer kleiner werdenden Zone befinden, die uns vor dem Sturm beschützt. Beides läuft darauf hinaus, dass wir nicht ganz hinten fahren wollen. Abwechslung bietet da noch eher der bereits erwähnte Flowmenturm, bei dem wir durch die Tore fahren müssen und der Zerstörungs-Modus, bei dem es nicht auf die Platzierung ankommt, sondern auf die Anzahl der Eliminierungen.

Hast du einen Lackschaden?

Dafür sind die vielen verschiedenen Möglichkeiten, unser Fahrzeug zu tunen, gelungen. Neben den fünf verschiedenen Fahrzeugtypen können wir unsere Boliden durch einige Einstellungsoptionen außerdem an unseren persönlichen Fahrstil anpassen. Sind wir lieber sehr schnell, besonders agil oder haben wir doch gerne viel Verteidigung? Auch die zahlreichen Waffen lassen sich frei auswählen. Ein kurzes Erklärvideo zu den verschiedenen Waffen oder eine schnelle Testfahrt wären jedoch sehr nützlich gewesen. So müssen wir uns mit einem kurzen und ungenauen Satz zufriedengeben. Auch optisch sind unsere Fahrzeuge anpassbar. Leider sind auch hier die Möglichkeiten recht begrenzt und die spannenden Lackierungen kosten genau wie die verschiedenen Waffen unverschämt viele Credits.

Doch lieber Wipeout

Das Einzige, was wir nicht angesprochen haben, sind die Online-Matches. Das hat auch einen ganz einfachen Grund: gibt's nicht. Also eigentlich sollte es die schon geben, aber während des Testens ist es uns nach mehrmaligen Versuchen einfach nicht gelungen, auch nur einen Server oder Spieler zu finden. Und das, obwohl das Spiel ja erst im Oktober neu releast wurde! Entweder ist Pacer als Online-Spiel höchst unbeliebt, oder die Server funktionieren schlicht nicht.

Pacer fühlt sich an, wie ein stabiles Skelett, dem es an Fleisch fehlt. Das Gameplay macht mittlerweile Spaß und am Inhalt wurde auch geschraubt. Leider ist das aber so lieblos geschehen, dass wir am Ende fast genauso viel zu bemängeln haben wie zu Early-Access-Zeiten. Pacer jetzt als fertig zu bezeichnen, ist schon fast unverschämt. Wenn wir dann mal einen Blick auf die Konkurrenz werfen, sehen wir, wie es richtig gemacht wird. Die Wipeout Omega Collection ist für Playstation-Besitzer die eindeutig bessere Variante. Mehr Inhalt, bessere Präsentation, kostet aber ähnlich viel Geld. Und PC-Spieler können auf Redout ausweichen. ❑

MEINE MEINUNG

Alexander Bernhardt



„Pacer fühlt sich immer noch an wie eine Early-Access-Version.“

Ja, der Re-Release war nicht umsonst. Alleine das verbesserte Fahrgefühl ist schon ein großer Pluspunkt. Aber alles andere fühlt sich einfach unfertig an. Pacer ist jetzt an dem Punkt angekommen, wo es schon vor Jahren hätte sein sollen. Die jetzige Version hat zwar noch einige Probleme, könnte aber mit stetigen Updates noch zu einem guten Spiel werden. Dumm nur, dass das Game jetzt offiziell erschienen ist. Klar, die ein oder anderen Updates werden sicherlich noch folgen, beispielsweise wird (hoffentlich!) der Multiplayer noch spielbar werden. Aber wieviel darüber hinaus geschehen wird, ist unklar. Schade, ein aufpoliertes Wipeout hätte ich gerne genommen. Na Sony, wollt ihr eure Reihe vielleicht doch erneut aufleben lassen?

PRO UND CONTRA

- ➕ Teilweise schön designte Rennstrecken
- ➕ Schnelle, aufregende Rennen
- ➕ Fahrzeuge anpassbar bezüglich Design und Fahrweise
- ➕ Spürbarer Unterschied bei den verschiedenen Fahrzeugen
- ➕ Viele Spielmodi
- ➕ Soundtrack von vielen unterschiedlichen Musikern
- ➖ Immer noch nicht viel Inhalt
- ➖ Lahme Präsentation
- ➖ Spielmodi sehr ähnlich
- ➖ Karriere kann man nicht löschen und nicht den Wagen wechseln
- ➖ Karriere muss man erst auf langsamster Stufe spielen
- ➖ Strecken und kosmetische Inhalte müssen erst aufwendig freigespielt werden
- ➖ FPS sehr instabil
- ➖ Soundtrack setzt oft einfach aus




Die Rennstrecken führen uns an unterschiedliche Orte auf der Welt. Hier fahren wir an den Niagarafällen vorbei.



Manchmal kann Pacer mit seinen Grafikmuskeln spielen. Wenn da nicht die Framedrops wären ...



Disc Room

Von: Yannik Cunha & Philipp Sattler

Disc Room macht so viel Spaß wie es knüppelhart ist. Während ihr die riesige Disc erforscht, die in der Umlaufbahn des Jupiters gefunden wurde, trefft ihr verschiedensten Kreissägen, denen ihr ausweichen müsst.

Genre: Action
Entwickler: Terri/Dose/Kitty/JW
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 29. Oktober 2020
Preis: ca. 15 Euro
USK: ab 12 Jahren

Bei Disc Room aus dem Hause Devolver Digitial geht es genau um das, was der Titel verspricht: Discs und Räume. Doch beides ist nur darauf aus, euch in Einzelteile zu zersägen. Die lose und unwichtige Hintergrundgeschichte? Im Jahr 2089 entdeckt man in der Umlaufbahn des Jupiters eine gewaltige Disc, die es zu erforschen gilt. Als namenloser Wissenschaftler begebt ihr euch auf die Reise, die Geheimnisse der mysteriösen Scheibe aufzudecken.

Lauf Forrest, lauf!

An dieser Stelle würdet ihr normalerweise mehr über die Story erfahren, diese ist aber eher Mittel zum Zweck. In Disc Room geht es nämlich einzig und allein ums Gameplay.

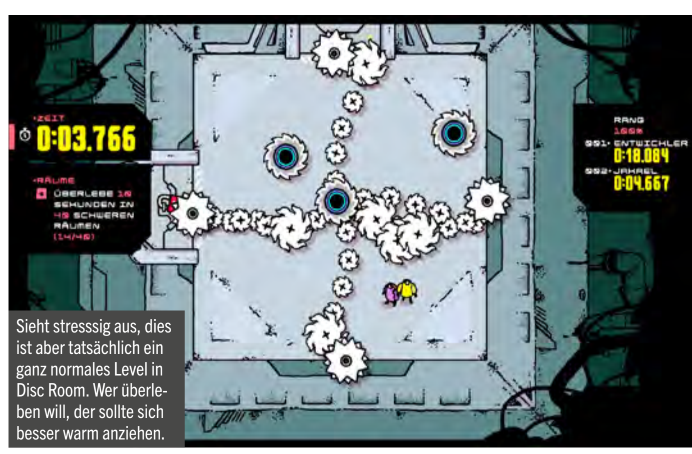
Die Spielwelt ist in einzelne Räume aufgeteilt, wobei jeder dieser Räume fieser ist als der andere. Es wird nicht viel Zeit damit verschwendet, euch zu erklären, was ihr tun müsst, denn das findet ihr schnell selbst heraus: Überleben, und das so lange ihr könnt. Ab einer festgelegten Zeit habt ihr einen Raum geschafft. Wer auf der Jagd nach einem neuen Highscore ist, der kann aber so lange weiterspielen, solange er möchte – oder eher, solange er überlebt.

Jeder der einzigartigen Räume hält verschiedene Zusammensetzungen von Kreissägen für euch bereit, dabei sind diese so vielfältig gestaltet, wie man es kaum für möglich halten würde. Einige fliegen ziellos umher, andere verfolgen euch, während wieder andere Sägen nur noch mehr der tödlichen Kreisel abfeuern. Die Menge der verschiedenen Killersägen ist erstaunlich und eine Auflistung würde den Rahmen sprengen. Aber es sind nicht nur die Sägen, die euch das Leben schwer machen. Dazu kommen noch die Räume an sich, die ebenfalls eine Herausforderung darstellen. In einigen Levels müsst ihr auf speziellen Feldern stehen, um die Zeit angerechnet zu bekommen. In anderen hingegen müsst ihr permanent in Bewegung bleiben, da euch ansonsten ein Monster mitsamt des Bodens auffrisst.

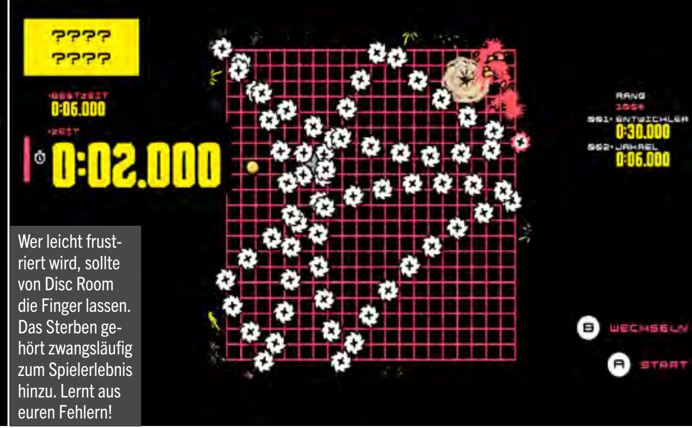
Die Mischung aus verschiedenen Sägeblättern und den Räumen selbst verspricht interessantes und abwechslungsreiches Gameplay, obwohl ihr im Kern einfach nur in bester Bullet-Hell-Manier rennt und ausweicht. Um euch das Leben ein wenig einfacher zu gestalten, und um noch mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen, gibt es zudem einige verschiedene Fähigkeiten. Neben dem klassischen kurzen Sprint, bei dem ihr zusätzlich unverwundbar seid, dürft ihr beispielsweise die Zeit kurz verlangsamen, was mehr als einmal euer virtuelles Leben retten wird. Durch Challenges in verschiedenen Räumen könnt ihr noch mehr dieser Skills freischalten, die euren Spielstil erheblich beeinflussen können. Falls ihr also an einer der Todesfallen nicht vorbeikommt, ist es empfehlenswert, eine andere Fähigkeit auszuprobieren.

Hart, aber fair. Meistens.

Disc Room ist ein verdammt schwieriges Spiel. Alles passiert unfassbar schnell. Das Spiel reagiert aber umgehend auf all eure Eingaben, so dass sich die Steuerung jederzeit gut und passend anfühlt. Einfacher wird die Sache dadurch trotzdem nicht. Eine gewisse Frusttoleranz sollte auf jeden Fall vorhanden sein, denn es gibt Räume, an denen ihr verzweifeln werdet. Immerhin ist Sterben Teil des Spielprinzips, denn vergesst nicht: Ihr seid Forscher. Jede Disc, an der ihr



Sieht stresssig aus, dies ist aber tatsächlich ein ganz normales Level in Disc Room. Wer überleben will, der sollte sich besser warm anziehen.



Wer leicht frustriert wird, sollte von Disc Room die Finger lassen. Das Sterben gehört zwangsläufig zum Spielerlebnis hinzu. Lernt aus euren Fehlern!



Es gibt eine Story in Disc Room, sie ist aber eher Mittel zum Zweck. Wie üblich bei Indie-Hardcore-Spielen ist der Dreh- und Angelpunkt das Gameplay.

sterbt, schaltet genauere Informationen über sich frei, die ihr über das Hauptmenü anschauen könnt. So wird das „Trial and Error“-Prinzip des Spiels unterstützt und der Frustpegel bleibt innerhalb eines erträglichen Rahmens.

Am Rand der Verzweiflung werdet ihr trotzdem einige Male stehen, denn obwohl das Spiel meistens sehr fair ist, wirken einige wenige der Räume ziemlich undankbar. In besagten Passagen entsteht das Gefühl, dass ihr es hättet schaffen können, hätten sich die Kreissägen nur ein wenig anders verhalten. Selbst wenn ihr die Muster der Kreissägen auswendig lernt, werden mit vergehender Zeit immer mehr von ihnen in den Raum geworfen. Je nachdem, wo ihr dann steht und wo die Todeskreisel abprallen, müsst ihr eure Vorgehensweise anpassen. Das liefert auf der einen Seite eine einzigartige Erfahrung bei jedem Versuch, kann jedoch auch frustrierend sein, wenn ihr das Gefühl bekommt, dass der vorherige Durchlauf irgendwie einfacher war.

Vor allem bei Bosskämpfen entsteht des Öfteren das Gefühl, dass Glück eine relativ große Rolle spielt. Bosse werden nämlich bekämpft, indem ihr gelbe Punkte einsammelt, die zufällig erscheinen. Manchmal habt ihr Glück und könnt die Punkte in einer Reihe zügig abgrasen. Es kommt aber auch vor, dass ihr jedes Mal den kompletten Raum durchqueren müsst, um den nächsten Punkt einzusammeln. Je länger der Kampf geht, desto schwieriger wird er in der Regel, weswegen euch dieses Element des Zufalls ziemlich ungerecht vorkommen kann. Hierbei sei jedoch gesagt: Solange ihr konzentriert bei der Sache bleibt und versucht zu verstehen, wie die Gegner funktionieren, könnt ihr trotzdem gewinnen.

Belohnung muss sein

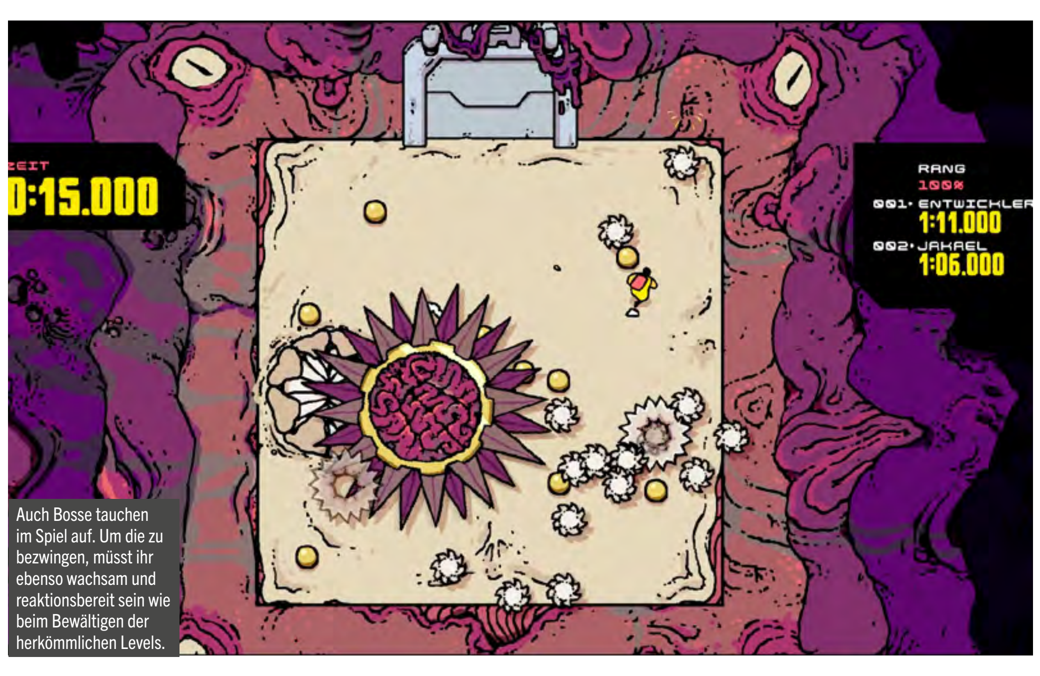
Durch den hohen Schwierigkeitsgrad ist es extrem befriedigend, wenn ihr einen der Räume, an dem ihr ewig gehadert habt, endlich bewältigen konntet. Um das Ganze noch ein bisschen zu würzen, schaltet ihr nur dann alle Räume frei, wenn ihr besondere Missionen erledigt. Oftmals belaufen diese sich darauf, dass man zehn Sekunden länger überleben muss, was nicht besonders spannend ist. Jedoch gibt es von Zeit zu Zeit auch kreativere Aufgaben. Eine davon ist, vier Bossräume hintereinander zu bewältigen. Solche Missionen zu erledigen, ist in jedem Fall motivierender, als nur die einzelnen Räume zu absolvieren.

Auf der anderen Seite muss man jedoch sagen, dass es auch Aufgaben gibt, die nicht unbedingt verständlich sind. „Verfüttere 4 ???? an ????“ ist so ein Beispiel. Hier kann es auch mal etwas länger dauern, bis man versteht, was das Spiel eigentlich von einem will. Es gibt zwar nur wenige dieser Missionen, Komplettisten könnten aber Gefahr laufen, die Frustgrenze das eine oder andere mal anzukratzen oder gar zu überschreiten.

Eine nette Kleinigkeit sind die Rekorde der Entwickler, die euch im Online-Modus angezeigt werden. Wenn ihr es schafft, einen dieser Rekorde zu brechen, fühlt ihr euch wie der König des Universums selbst.

Süchtig nach Sterben?

Zu dem Masochisten-Spaß gibt es einen Synthi-Soundtrack, der euch nach zehn Minuten Spielzeit in einen tranceähnlichen Zustand befördert. Ehe ihr euch verseht, habt ihr drei Stunden mit einem absoluten Tunnelblick in das Spiel versenkt. Das wird dadurch unterstützt, dass ihr nach einer vernichtenden Niederlage mit einem Knopfdruck direkt zurück in der Action seid. Es gibt keinerlei Pausen. Dazu zeigt euch das Spiel per Hauptmenü auf der Karte genau, wo ihr noch nicht gewesen seid, was eure Bestzeit in den einzelnen Räumen ist und wo ihr noch etwas freischalten könnt.



Auch Bosse tauchen im Spiel auf. Um die zu bezwingen, müsst ihr ebenso wachsam und reaktionsbereit sein wie beim Bewältigen der herkömmlichen Levels.

Falls euch der erste Durchlauf nicht genügt hat, gibt es nach dem Ende eine weitere Karte, die noch schwieriger ist als die Vorherige. Hier wird das gesamte Wissen auf die Probe gestellt, das ihr euch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad angeeignet habt. Wer dem Spiel komplett verfallen ist, kann den implementierten Speedrun-Modus verwenden und dabei globale Highscores jagen.

Disc Room ist schnell, skrupellos aber vor allem motivierend. Ihr werdet nicht mit einer großen Story aufgehalten, stattdessen weiß das Spiel, was es ist und bringt euch genau das: Pures Gameplay und klassische Highscore-Jagd. Wer auf Super-Meat-Boy-artigen Spaß steht, kann hier beruhigt zugreifen. ❑

MEINE MEINUNG

Yannik Cunha



„Ich weiß wirklich nicht, ob ich Kreissägen jetzt mehr oder weniger mag.“

Die Vielfalt der Kreissägen, die der Entwickler sich bei diesem Spiel ausdachte, hat mich wirklich fasziniert. Ich dachte eigentlich, dass Disc Room alsbald langweilig wird, jedoch habe ich schnell einen Tunnelblick bekommen und konnte gar nicht mehr aufhören zu spielen. Wer eine hohe Frustgrenze hat und von Herausforderungen motiviert wird, sollte mit Disc Room Spaß haben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schnelles Gameplay
- ➕ Fordert Reaktionsvermögen
- ➕ Simpel zu verstehen
- ➕ Kreative Gestaltung
- ➕ Toller Soundtrack
- ➕ Abwechslung im Spielstil durch verschiedene Fähigkeiten
- ➕ Man kann Entwickler-Highscores knacken
- ➕ Mit Speedrun-Modus
- ➕ Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad …
- ➖ … aber manchmal auch unfair
- ➖ Teilweise frustrierend
- ➖ Wirre Missionsbeschreibungen



Fuser

Von: Katharina Pache

Endlich mal wieder ein Festival! Fuser will das Musikspiel-Genre wiederbeleben und könnte inmitten der Pandemie genau zum richtigen Zeitpunkt erscheinen. Aber macht es auch Spaß?

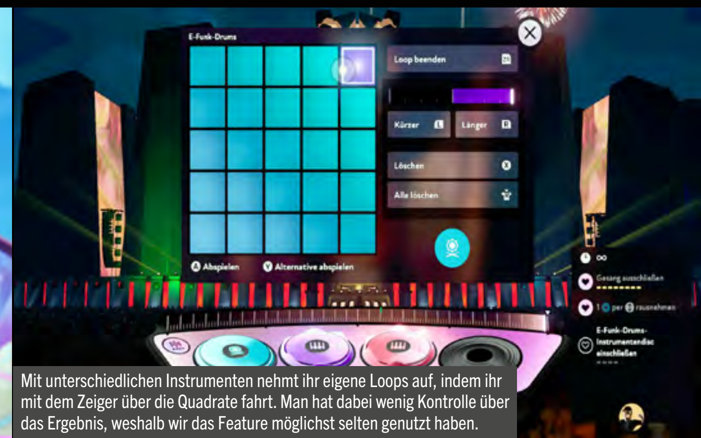
Genre: Musikspiel
Entwickler: Harmonix
Hersteller: NCSoft
Termin: 10. November 2020
Preis: ca. 70 Euro
USK: ab 0 Jahren

Vieles an Fuser ist neu und anders als bei den Musikspielen aus der goldenen Zeit des Genres vor etwa zwölf Jahren. Manches aber kommt einem auch sehr bekannt vor – und das im negativen Sinne, denn schon vor einer Dekade stieß es Käufern übel auf, für zusätzliche Songs extra zur Kasse gebeten zu werden. Das ungeliebte „Feature" kehrt in Fuser zurück: Für den Preis von circa 70 Euro stecken im Grundspiel über 100 Songs aus zig Genres. Schon der erste DLC mit 25 weiteren Tracks sowie kosmetischer Ausstattung für eure Spielfigur schlägt mit mehr als 40 Euro zu Buche! Einzelne Songs könnt ihr euch auch dazukaufen für etwa zwei Euro pro Exemplar. Uff! Immerhin müsst ihr keine gesonderte Hardware wie Plastik-DJ-Pulte oder Schlagzeugsets anschaffen, Fuser wurde ohne den Einsatz solcher Sperenzchen konzipiert, tatsächlich vermisst man den Krempel auch nicht.

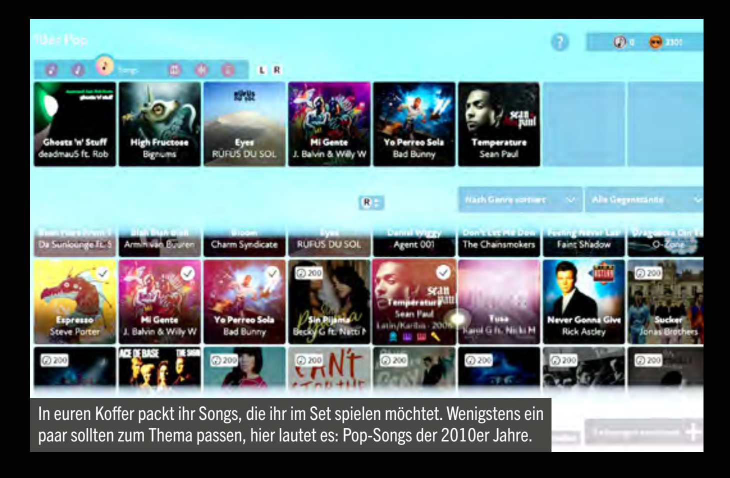
Das Leben eines DJ

Ihr seid der DJ und erarbeitet euch live die Gunst des Publikums – die Kampagne ist in sechs Bühnen eingeteilt, auf jeder musiziert ihr von morgens bis abends. Das insgesamt doch sehr komplexe Gameplay wird sanft die ganze Kampagne über vertieft und erläutert. Dabei gilt: Je später die Stunde, desto anspruchsvoller das Publikum. Für eure Mühen erhaltet ihr In-Game-Währung, mit der ihr neue Songs (aber nicht die DLC-Tracks) und Accessoires für eure Spielfigur (die ihr erstellt) kauft. Außerdem bestückt ihr euren Plattenkoffer mit Liedern, Effekten und Synthesizern. Auf der Bühne dann kombiniert ihr eure Tracks aus vier Stücken: Klassisch ist das der Beat, zwei Arten Instrumente und eine Gesangsspur. Ihr könnt aber auch vier Beats gleichzeitig abspielen oder zwei Gesangsspuren und sonst nichts. Dazu kommen zig weitere Optionen: Ihr ändert die Geschwindigkeit eures Mixes, die Tonart, lasst einzelne Spuren verstummen oder belegt sie mit Effekten wie einem Tiefpassfilter. Anders als bei einem Guitar Hero gibt es keine exakten Vorgaben, ihr seid relativ frei, abgesehen von den Zielen, die regelmäßig rechts unten eingeblendet werden. Mal ist es erforderlich, einen eige-


Unseren wunderschönen Charakter hat Fuser zufällig zusammengewürfelt. Nach und nach spielt ihr jede Menge hässliche, neue Klamotten und Accessoires frei.



Mit unterschiedlichen Instrumenten nehmt ihr eigene Loops auf, indem ihr mit dem Zeiger über die Quadrate fahrt. Man hat dabei wenig Kontrolle über das Ergebnis, weshalb wir das Feature möglichst selten genutzt haben.

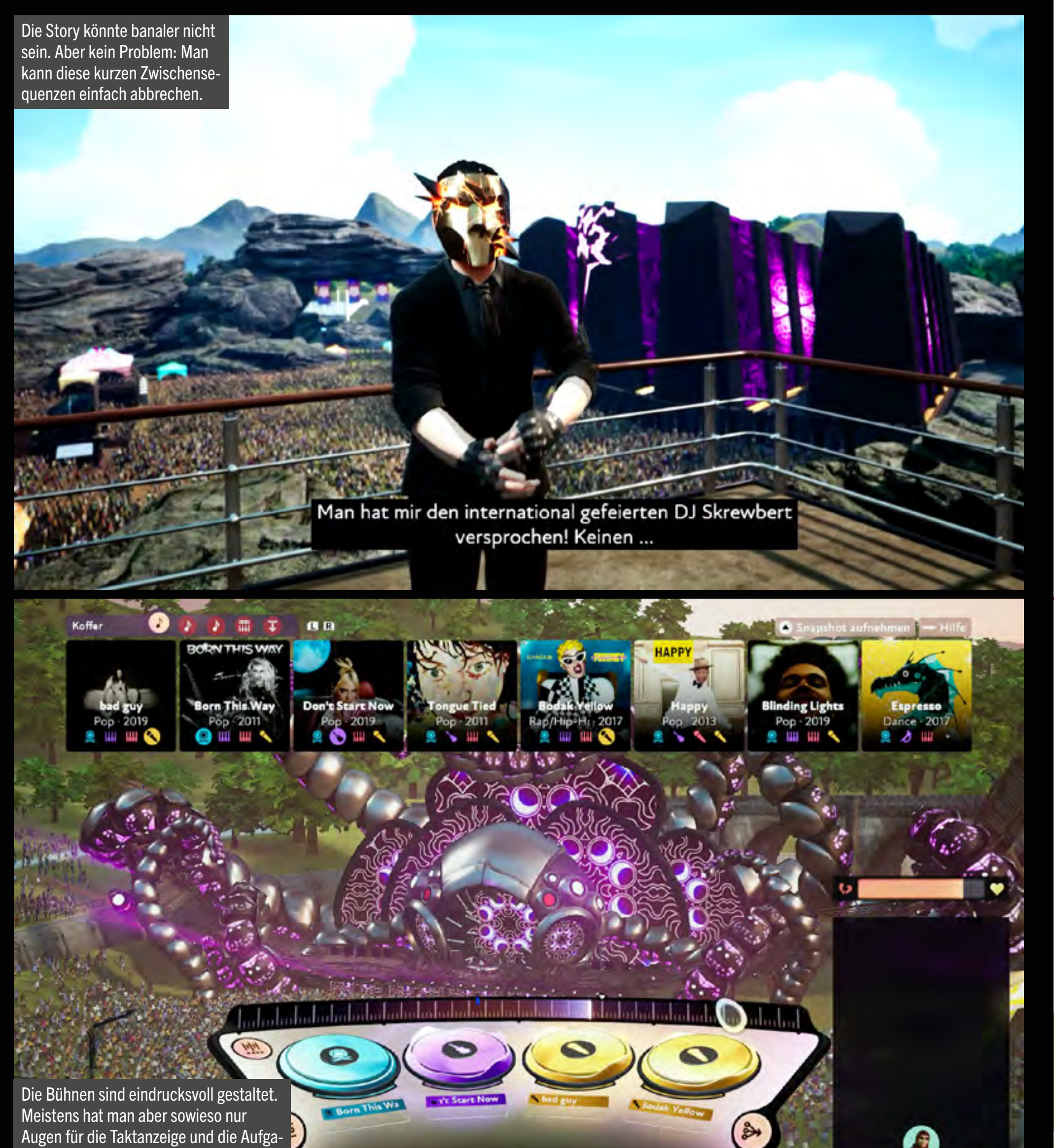


In euren Koffer packt ihr Songs, die ihr im Set spielen möchtet. Wenigstens ein paar sollten zum Thema passen, hier lautet es: Pop-Songs der 2010er Jahre.

nen Loop mit dem Synthie-Bass abzuspielen, mal sollt ihr die Gesangsspur abbrechen. Außerdem äußert das Publikum gelegentlich Musikwünsche, die Erfüllung der Aufgaben erhöht die Stimmung des Tanzvolkes, man sollte sie also nicht ignorieren. Natürlich ist bei allen Aktionen Taktgefühl gefragt, als Hilfestellung seht ihr an mehreren Stellen des Bildschirms ein Metronom und sogar die perfekten Zeitpunkte, um eine bestimmte Spur eines bestimmten Songs zu aktivieren. Die größere spielerische Freiheit ist einerseits schön, andererseits sind die Ergebnisse eures kreativen Schaffens auch qualitativ sehr divers. Manche Kombinationen klingen einfach furcht- und vor allem untanzbar, solange ihr euch aber nach dem Takt richtet, ist der Publikumsalgorithmus begeistert. An dieser Stelle hat Fuser ein weiteres kleines Problem: Mit der Trackliste möchte Entwickler Harmonix offensichtlich die größte denkbare Masse ansprechen, deshalb gesellen sich Meme-Songs wie All Star von Smash Mouth und Never Gonna Give You Up von Rick Astley zu Country-Schlagern von Shania Twain zu thematisch völlig unpassenden Tracks wie Rock The Casbah von The Clash. Wenn die Kampagne fordert, dass ihr einen Mix mit Country oder Rock kreieren sollt, dann funktioniert das zwar rein technisch, ist aber akustisch doch sehr gewöhnungsbedürftig, um es mal schmeichelnd auszudrücken. Die besten Ergebnisse und launigsten Mixe entstehen wenig verwunderlich mit Songs aus dem Dance- und Rap-Bereich, von denen es auch gerne mehr im Spiel geben dürfte.

Irgendwas ist besser als nichts

Eingebunden ist das Gameplay in eine völlig vergessenswerte Story. auf Deutsch vertont mit übermotivierten Sprechern. Dazu kommt die Möglichkeit, im Koop- und Versus-Modus online zu spielen oder ganz frei aufzulegen – das ist eine kreative Freude, allerdings sind in diesem Modus auch nur die Songs verfügbar, die ihr schon freigespielt habt. Und da der Levelfortschritt ewig dauert und die Entwickler beim Herausgeben von Musik-Tokens während der Kampagne furchtbar knauserig sind, fühlt man sich unnötig eingeschränkt. Trotz seiner Schwächen ist Fuser aber ein frisches und auch spaßiges Musikspiel für alle, die Festivals vermissen! ❑



Die Story könnte banaler nicht sein. Aber kein Problem: Man kann diese kurzen Zwischensequenzen einfach abbrechen.

Die Bühnen sind eindrucksvoll gestaltet. Meistens hat man aber sowieso nur Augen für die Taktanzeige und die Aufgaben im rechten, unteren Bildschirmeck.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Schönes Musikspielkonzept, die Ausführung von Fuser ist aber nicht ideal."

Ich könnte an dieser Stelle gefühlt seitenlang über meine Gefühle und Eindrücke zu Fuser salbadern, aber ich muss mich kurz fassen. Das Positive zuerst: Beeindruckend, welche Möglichkeiten einem dieses Spiel an die Hand gibt, und Spaß macht es auch. Wenn da nicht diese Probleme im Detail wären! Während Rap- und Dance-Musik schon von vorneherein so produziert wird, um in Remixen zu funktionieren, ist das bei anderen Genres und vielen Tracks im Spiel gar nicht der Fall. Otis Redding, im Ernst? Sicher sehen ambitionierte DJs einige der Songs als Herausforderung, aber ich habe weder Lust noch Nerven, auf dem Weg zu einem annehmbaren Mix jede Menge Audioabfall zu mischen. Und wieso bekommt man so wenig Tokens, um neue Songs freizuschalten? Ich habe über ganze Stages immer die gleichen Tracks benutzt, weil ich weiß, dass sie funktionieren, und mir der Rest nicht gefiel. Auch der beste Song nutzt sich ab, wenn man ihn tausendmal hört . . .

PRO UND CONTRA

- ➕ Vielseitiges Gameplay, (meist) gut erklärt
- ➕ Sehr befriedigend, wenn man eine tolle Kombo mixt
- ➕ Mit Koop- und Versus-Modus
- ➕ Einige schöne Tracks am Start
- ➕ Gute, wenn auch komplexe Steuerung
- ➖ Viele unpassende Songs, weitere Tracks kosten extra
- ➖ Einige Musikgenres eignen sich nicht für gute Mixe
- ➖ Zu langsamer Fortschritt in Kampagne



Hyperbrawl Tournament

Von: Christian Volynskij & Lukas Schmid

Milky Tea Studios haben ein Arcade-Sportspiel geschaffen, das seinem brutalen Namen alle Ehre macht.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Milky Tea Studios
Hersteller: Milky Tea Studios
Termin: 20. Oktober 2020
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 6 Jahren

Mit HyperBrawl Tournament schickt uns Publisher Milky Tea seit dem 20. Oktober 2020 in den galaktischen Ring. Dabei macht der Titel seinem Namen aller Ehre. In diesem nur so vor Adrenalin triefenden Arcade-Sport-Brawler stellt ihr euch Kontrahenten in Zwei-gegen-Zwei-Partien um den Titel des überzeugendsten Hyperbrawlers der Galaxie! Die sogenannte Hyper-Curve ist eure erste Wahl, wenn es darum geht, den Ball geschickt ins Tor zu bugsieren. Sie ermöglicht es euch nämlich, die Flugbahn des Balls auch noch in der Luft zu beeinflussen. Seid ihr in der Defensive, so steht ihr so einem Ball aber nicht machtlos gegenüber, denn an Waffen zur Abwehr mangelt es euch nicht. Immerhin sind wir hier beim HyperBrawl Tournament! Jeder Charakter rüstet sich im Vorfeld mit einer von vielen Waffen aus, darunter einem Schwert, einem Schild, einem Raketenrucksack oder einem Enterhaken. Ergänzt wird eure Ausrüstung durch euren HyperForce-Zustand. Dieser lässt sich aktivieren, sobald ihr ausreichend Schaden erlitten habt und lässt euch kurzzeitig zum Berserker werden, welcher seine Gegner mit einem einzigen Schlag betäuben kann. So übertrieben stark, wie dieser Zustand sich anhört, ist er auch, und das ist nicht per se positiv. Ist man selbst nicht gerade als Einmannarmee unterwegs, bleibt einem meist nichts anderes übrig, als frustriert dabei zuzuschauen, wie die übermächtige Gegenseite ein Tor erzielt.



Das Spielgeschehen wirkt auf den ersten Blick recht unscheinbar, hat es aber faustdick hinter den Ohren.

Was das Herz begehrt

Bei all der Action darf man das Wichtigste nicht vergessen, die Charaktere. Auch hier bekommt ihr einiges an Auswahl geboten, je nachdem, welchen Spielstil ihr an den Tag legen wollt. Konzentriert ihr euch auf die Abwehr und das Verkloppen eurer Gegner? Dann bietet sich wohl ein Tank-Charakter an, der mehr einstecken kann. Wenn ihr allerdings flink sein wollt, um so nahe wie möglich ans gegnerische Tor zu kommen, dann stehen euch auch grazilere Gefährten zur Verfügung. Insgesamt erstreckt sich die Auswahl auf zwölf verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Attributen und noch unterschiedlicherem Aussehen. Die Figuren lassen sich, genauso wie euer Waffenarsenal, mithilfe von Skins nach eurem eigenen Geschmack anpassen. Skins könnt ihr euch entweder gezielt aussuchen oder mit etwas Glück aus Lootboxen ergattern. Für beides benötigt ihr Credits, welche ihr im Verlauf des Spiels



Auf eurer Spielerkarte ist so einiges einzusehen, unter anderem auch euer gepimpter Lieblingscharakter.

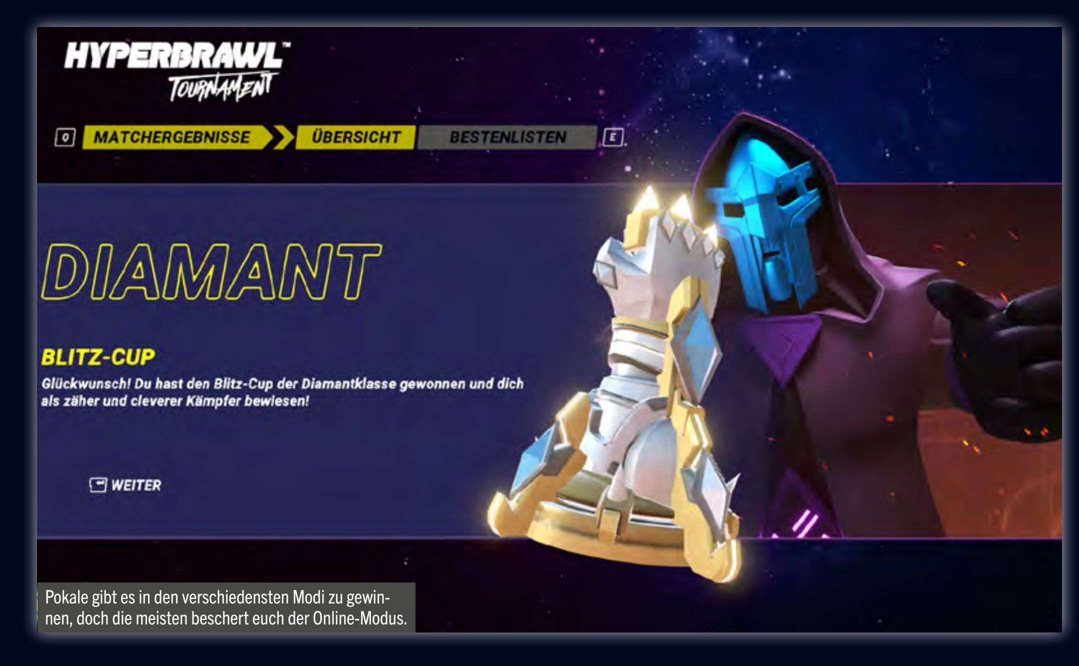
jedoch in fairer Menge erhaltet. Zumindest derzeit scheint es offenbar gar keine Echtgeld-Option zu geben – sehr vorbildlich, hoffen wir, dass es dabei bleibt.

Klein, aber fein

Die zwölf Arenen verfügen allesamt über ihre eigenen Tücken und Kniffe. So stehen euch Hindernisse im Weg, das Zentrum der Arena rotiert oder euch wird kurzerhand der Boden unter den Füßen weggezogen. Je nach Areal müsst ihr eure Taktik anpassen. Leider sind die Arenen allesamt sehr klein, etwas größere Exemplare hätten mehr verschiedene Vorgehensweisen erlaubt und somit geholfen, die Dynamik der Matches weiter zu verbessern. Aktuell verkommen die Gefechte zu oft zu chaotischen Massenschlachten auf engem Raum. Allgemein will sich nicht immer ein wirklicher Gameplay-Flow einstellen. Das Spielgeschehen wie auch die Bewegungen der Charaktere wirken träge. Außerdem geht einem der laute, sich ständig wiederholende Kommentator innerhalb kürzester Zeit auf die Nerven. Wirklich demotivierend sind die Respawn-Punkte der Gegner. Aufgrund der überschaubaren Größe der Arena werden die Feinde direkt vor ihrem Tor gespawnt. Das hat zur Folge, dass eigentlich gute Würfe viel zu oft von einem gerade wieder zum Leben erwachten Spieler abgefangen werden.

Brawl!

In welchen Modi geht es überhaupt zur Sache? Neben einem Arcade-Modus, der euch alleine oder lokal mit Freunden spielen lässt, liegt das Hauptaugenmerk auf der Kampagne sowie dem Online-Modus Blitz-Cup. In der Kampagne gilt es, die Galaxy League sowie den Cosmos Cup zu meistern. Beide Ligen können in verschiedenen Schwierigkeitsgraden bestritten werden und je nachdem, für welchen ihr euch entscheidet, winkt euch am Ende einer gelungenen Saison ein Siegerpokal aus Bronze, Silber oder Gold. Auch im Online-Modus gibt es Pokale zu gewinnen, welche sich nach euren Siegen in Folge richten. Ebenfalls angefangen bei Bronze, könnt ihr hier nach Silber und Gold auch noch Platin- und Diamant-Schalen ergattern. In der Offline-Kampagne wird eine Partie Best-of-5 gespielt, online hingegen Best-of-3. Was im Online-Modus stört, ist die Tatsache, dass man im Falle zu weniger Mitspieler gezwungen ist, mit Bots in die Matches zu ziehen. Klingt vielleicht nicht schlecht, ernüchtert allerdings ungemein, wenn es zu oft passiert, denn die KI der Computer-Helfer ist nicht unbedingt das Gelbe vom Ei und lässt sich leicht austricksen. Fraglich ist, warum sich die Match-Konstellationen auf ausschließlich Zwei-gegen-Zwei-Duelle beschränkt. Hier hätte man sich eine Scheibe von Rocket League abschneiden sollen. Der Multiplayer-Klassiker weist ein ähnliches Spielgefühl auf, wahlweise geht es hier aber auch Eins gegen Eins zur Sache. Insgesamt ist HyperBrawl Tournament ein spaßiges Spiel, welches einiges an Potenzial aufweist. Nichtsdestotrotz fühlt es sich aktuell noch an wie ein ungeschliffener Diamant. Das Gameplay funktioniert, wirkt bisweilen aber etwas klobig. Die Anpassungsmöglichkeiten und Meilensteine wie Pokale motivieren dennoch, und das übertriebene Setting macht Laune. Nur wiederholen sich alle Spielelemente schon sehr früh und dadurch, dass offenbar zu wenig Leute aktiv online spielen, funktionieren die Matches dort nicht so, wie sie sollten. ❑



Pokale gibt es in den verschiedensten Modi zu gewinnen, doch die meisten beschert euch der Online-Modus.

MEINE MEINUNG

Christian Volynskij



„Hyperaktives Handball, welches aber noch etwas mehr Hyper, Hyper vertragen hätte."

Mit HyperBrawl Tournament hat Milky Tea einen lustigen Arcade-Sportbrawler erschaffen. Schnell zu begreifen, schwierig zu meistern, aber immer für ein, zwei Ründchen gut. Deshalb ist es umso bedauerlicher, dass man online so selten Mitspieler antrifft. Es macht auf jeden Fall Bock, am eigenen HyperCurve zu arbeiten, um immer spektakulärere Bälle ins Tor schmettern zu können. Ich würde es als schade empfinden, wenn HyperBrawl Tournament den Staub seiner Konkurrenten fressen müsste. Doch um bestehen zu können, muss noch jede Menge Feintuning betrieben werden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abgedrehtes Setting
- ➕ Genügend Anpassungsmöglichkeiten
- ➕ Verschiedene Herangehensweisen möglich
- ➕ Pokale und Credits als Motivationsfaktoren
- ➖ Wirkt bisweilen etwas klobig
- ➖ Kommentator nach kurzer Zeit nervig
- ➖ Kaum Online-Mitspieler vorhanden





Genre: Adventure
Entwickler: Hollow Ponds
Hersteller: Annapurna Interactive
Termin: 08. Oktober 2020
Preis: ca. 15 Euro
USK: ab 6 Jahren

I am Dead

Der Name ist Programm: In I Am Dead begebt ihr euch als Gespenst gemeinsam mit eurer verstorbenen Hündin Sparky auf die Suche nach einem neuen Beschützergeist für eine kleine Insel.

Von: Katharina Pache

Ist der Tod ein neues Trendthema in Indie-Spielen? Nach dem herausragenden Spiritfarer vor ein paar Wochen erscheint mit I Am Dead das nächste Spiel, bei dem sich alles um Leben und Vergehen dreht. Aber ist dieses virtuelle Nirvana so gelungen umgesetzt wie in bei der Konkurrenz? Wir haben die Erinnerungen der Inselbewohner erforscht, mit Geistern gesprochen und allerlei Objekte durchleuchtet.

Der Tod ist erst der Anfang

Auf der winzigen Insel Shelmerston mitten im Atlantik hat Morris Lupton mit seiner Hündin ein beschauliches Leben als Museumskurator geführt. Inzwischen ist er verstorben, was ihn jedoch weder daran hindert, der Protagonist von I Am Dead zu sein, noch daran, weiter auf der Insel spazieren zu gehen. Als er den Geist seiner vierbeinigen Freundin Sparky trifft und diese ihm erörtert, dass unbedingt ein neuer Schutzgeist für die Insel gefunden werden muss, weil sonst der Vulkan in deren Mitte ausbricht und alle Bewohner ins Unglück stürzt, macht sich Morris mit Vergnügen auf, um einen neuen Kandidaten für den Job zu finden. In Frage kommen dafür fünf ebenfalls verstorbene Personen, beziehungsweise deren Geister. Um diese jedoch zu rekrutieren, muss das ungleiche Duo in den Erinnerungen der lebendigen Bewohnern wühlen und sogenannte Mementos finden – Objekte, die den Verblichenen oder ihren Angehörigen viel bedeutet haben.

Praktisch bedeutet dies, dass wir mit dem linken Stick die Kamera bewegen und mit dem rechten Stick wie per Mauszeiger über Gegenstände und Personen gleiten. Mit einem Knopfdruck wählen wir Ziele aus und erfahren dann mehr darüber. Als Geist hat Morris die wunderbare Fähigkeit, nicht nur in geschlossene Objekte hineinzublicken, sondern auch in die Köpfe der Inselbewohner. Um zu wissen, welche Mementos Sparky und Morris aufspüren müssen, gilt es zunächst, die Erinnerungen der NPCs zu durchkämmen. Spielerisch ist das ganz simpel: Per Schultertasten dreht ihr cartoonhafte Standbilder so lange, bis sie richtig aussehen. Ist das Objekt der Begierde aus der Erinnerung identifiziert, geht die Suche los. Aus Spoilergründen beschränken wir

Die Umgebungen sind hübsch gestaltet und es gibt viel zu entdecken. Etwa kleine Glücksgeister, die sich überall verstecken.



Ihr dreht die Kamera mit dem linken Stick und wählt alles, was ihr genauer untersuchen wollt, per Knopfdruck und dem rechten Stick aus.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„I Am Dead bietet ein wunderschönes Setting und obendrauf eine nette Geschichte."

Wenn nur die Steuerung besser wäre! Alles geht so langsam und umständlich vonstatten. Bei I Am Dead habe ich mir permanent die Möglichkeit, schneller zu scrollen und zu zoomen herbeigewünscht. Dafür finde ich die Idee hinter dem Spiel sehr charmant und mir gefällt auch die optische Umsetzung. Insgesamt sind die Geschichten in I Am Dead fast schon ein bisschen zu süß und rührselig und voller warmer Gefühle. Da ist Spiritfarer erwachsener und behandelt auch negative Emotionen rund um den Tod und komplexere Beziehungsstrukturen. Aber das ist eben ein anderes Spiel mit einem anderen erzählerischen Ansatz, und manch einer bevorzugt sicherlich die optimistischere und glattere Rahmenhandlung von I Am Dead. Ein Wort noch zur Spieldauer: Mit etwa drei bis sechs Stunden ist man mit dem Spiel recht schnell fertig, theoretisch kann man aber natürlich auch noch alle kleinen Glücksgeister auf der Insel suchen, wenn man möchte.

PRO UND CONTRA

- + Farbenfrohe, schöne Spielwelt
- + Sympathische Helden
- + Gutes Sound-Design
- + Nette Röntgenmechanik
- + Schönes Gameplay für jüngere Spieler
- − Langsame, umständliche Steuerung
- − Story bleibt recht oberflächlich
- − Kaum Varianten beim Gameplay



uns bei den Beispielen auf Aufgaben aus dem ersten Level des Spiels, dem Leuchtturm. Ein Teilnehmer des Yoga-Kurses erinnert sich an die geliebte Buddha-Statuen-Sammlung des Verstorbenen. Forschen wir weiter, finden wir heraus, dass der vierte, kleinste Buddha nach dem Staubsaugen verschwand. Da ist die Lösung recht naheliegend: Wir suchen also nach dem Staubsauger, gucken ganz tief in den Beutel und finden dort den kleinen Buddha. Später wird das Suchspiel schwieriger und man muss wirklich genau hinsehen und die Umgebung aufmerksam analysieren. Neben der Hauptquest, bei der wir die Mementos aufstöbern, suchen wir nach kleinen Glücksgeistern, die sich erst zeigen, wenn wir Bilderrätsel lösen. In jedem Raum mit einem solchen Geist taucht unten rechts im Eck ein Schema auf. Wir müssen dann einen Gegenstand suchen und ihn mit unserem Röntgenblick so „aufschneiden" und drehen, dass er mit dem Schaubild übereinstimmt. Man merkt schon: Der Komplexitätsgrad des Gameplay in I Am Dead ist überschaubar, aber es handelt sich ja auch um ein Puzzle-Adventure. Die Aufmachung jedenfalls ist wunderschön: In leuchtenden Farben und einwandfreiem Cartoon-Design gibt es viele liebevolle Details in der Spielwelt zu entdecken, auch das Sound-Design weiß zu gefallen: Immer, wenn Morris in ein Objekt hineinblickt, ertönt ein subtiles, aber befriedigendes Rascheln. Die Vertonung ist ebenfalls gelungen, allerdings gibt es nur englische Stimmen. Immerhin die Texte sind auf Deutsch, sodass jüngere Spieler der Handlung dennoch folgen können. Mit seiner unaufgeregten Präsentation und der nachdenklichen Thematik spricht I Am Dead allerdings eher die älteren Semester an.

Nicht nur Menschen erinnern sich an Verstorbene, auch Tiere haben ein Gedächtnis! Dieser Kormoran etwa hat einen Hinweis auf einen Geist für euch.

Als Störfaktor entpuppt sich die Kontrolle, das Zoomen und Drehen geschieht nur sehr langsam und das Einstellen der Blickwinkel fühlt sich ungelenk und wenig intuitiv an. Zudem wird die im Grunde schöne Röntgenmechanik kaum variiert und die Geschichten rund um die Verstorbenen hätten gerne noch etwas mehr Tiefgang aufweisen können. Sparky und Morris allerdings sind ein sehr charmantes Protagonistenpaar und das Zusammentreiben der herumfliegenden Seelenteile wie bei einer Schafherde auf der Weide macht viel Spaß. ❑



Als Geist könnt ihr in und unter Objekte blicken. In diesem Fuchsbau halten die pelzigen Bewohner ein Nickerchen. Steckt hier ein gesuchtes Memento?



Habt ihr alle Mementos einen Geistes gefunden, treibt ihr als Sparky die Fragmente der Seele vor euch her und bellt sie an. Das macht richtig Spaß!

Sakuna: Of Rice and Ruin

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Edelweiss Medienwerkstatt
Hersteller: Xseed
Termin: 10. November 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 12 Jahren

Das Leben als Reisbauer ist nicht leicht, zumindest in Sakuna: Of Rice and Ruin, denn da gilt es, nebenbei allerlei Monster zu besiegen!

Von: Christian Volynskij & Lukas Schmid

In Sakuna gehen wir als Jägerin unseren Pflichten nach, indem wir die Welt um uns herum erforschen und dabei Proviant zusammensammeln. Andererseits erwartet uns nach der Heimkehr ein fruchtbares Reisfeld, das fleißig beackert werden möchte. Wir spielen die Göttin Sakuna, die als Tochter eines Kriegsgottes und einer Erntegöttin einige der maßgeblichen Talente in sich vereint. Gegen unseren Willen finden wir und einige NPCs Heimat auf der Insel der Dämonen, mit der Mission, einem erhöhten Dämonenaufkommen im Reich der Sterblichen auf den Grund zu gehen.

Ab auf die Insel!

Einerseits bewegen wir uns in 2,5D-Optik durch verschiedene Stages und erledigen neben einigen Quests, die unser Erkundungslevel ansteigen lassen, eine Vielzahl von Gegnern und einigen Bossen. Zur Verfügung stehen uns dabei mehrere Kampfarten, denn wir haben die Wahl zwischen einer einhändigen und einer zweihändigen Waffe sowie einer Art Enterhaken. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, lassen sich Ausrüstungsgegenstände wechseln und verstärken, genauso, wie sich unser Skill-Set anpassen lässt. Vier Skills für Waffenangriffe und noch einmal vier Skills für den Einsatz unseres Gewandes lassen sich hier festlegen. Die Kämpfe sind dynamisch, kombolastig und erfolgen meist gegen mehrere Feinde gleichzeitig. Dennoch könnte all das ein klein wenig geschmeidiger ablaufen.

Auf der anderen Seite widmen wir uns dem dem erwähnten Reisfeld. Auf unserem kleinen Anwesen bewegen wir uns in 3D umher. Die Qualität des Reises steht im Mittelpunkt, sie umfasst Aroma, Härte, Geschmack, Ertrag und Klebrigkeit, welche allesamt je ein Attribut unserer Protagonistin abbilden. Haben


Neben Kämpfen haben die zahlreichen Levels auch so einige anspruchsvolle Hüpf-Einlagen zu bieten.


Die verwöhnte Göttin hat es schon nicht leicht und muss sich nun auch noch mit den Problemen Sterblicher herumschlagen.



Arbeit muss leider auch sein und so beginnen wir unsere Vorbereitungen schon im frostigen Winter mit der Auflockerung der Erde.

MEINE MEINUNG

Christian Volynskij

„Dank Sakuna will ich mein eigenes Reisfeld haben!"

Mein Interesse für Sakuna: Of Rice and Ruin war schon geweckt, als ich den ersten Trailer zu Gesicht bekam. Der positive Ersteindruck bestätigte sich glücklicherweise und Sakuna brannte sich als einzigartige Erfahrung in mein Gedächtnis. Unter der durch und durch niedlichen Schale verbirgt sich nämlich ein fordernder und unerwartet komplexer Kern. Dabei könnte der Reisanbau von seinem Tiefgang her schon als eigener Simulationstitel daherkommen. Einfach ein tolles Spiel, welches aber zumindest grundlegende Sympathie sowohl für strategisches Planen als auch flotte Action voraussetzt.

wir unseren Fokus beispielsweise auf die Verbesserung des Geschmacks gelegt, erhöht sich damit später zur Ernte unsere Stärke, das Hervorheben der Härte wiederum erhöht die Vitalität. Über das Jahr hinweg widmen wir uns den verschiedenen Anbauphasen. Das Schälen handhaben wir nach eigenem Ermessen, also je nachdem, wie unsere Präferenzen ausschauen, ist von braunem bis weiß-poliertem Reis alles möglich. Diese Prozesse wiederholen sich Jahr für Jahr und dank einer sehr ausführlichen Auswertung unserer Vorgehensweise können wir unser Vorgehen stetig anpassen.

Hand in Hand

Unser Level ist an den Reis-Status gekoppelt. Das bedeutet, dass wir nicht durch das Kämpfen und Besiegen unserer Gegner stärker werden, sondern durch den geglückten Reisanbau. Die Kämpfe bringen dafür Materialien, Zutaten und Bernstein ein. Materialien benötigen wir zum Herstellen neuer Waffen und Kleidungen, den Bernstein zum Verstärken ebendieser. Die gewonnenen Zutaten fließen mitunter in den Dünger unseres Reises ein, werden hauptsächlich aber zum Kochen von Speisen verwendet, die für temporäre Erhöhungen unserer Statuswerte sorgen. Da die Aktivitäten kontrastreicher nicht sein könnten, ist für ausreichend Abwechslung gesorgt. Gleichzeitig stellt der Wechsel eine nicht zu unterschätzende Herausforderung dar, die einem ein gewisses Maß an Organisations-Talent abverlangt. Beides möchte nämlich wohlgeplant werden, da Sakunas Tage stetig voranschreiten. Auch die Tageszeit muss beachtet werden. Gejagt wird, wenn die Sonne scheint, weil sich mit Anbruch der Nacht nicht nur eine kaum zu durchblickende Finsternis über den Dungeon legt, sondern auch die Feinde an Stärke hinzugewinnen. Zwar verlangen einige Erkundungs-Quests, dass wir Feinde und Bosse auch bei Nacht erlegen, aber das wird erst dann so richtig möglich, wenn wir über die Ressource Öl für unsere Lampe verfügen. Die Zeit verstreicht wie im Nu. Uns bleibt kaum Gelegenheit, um die Abschnitte ausgiebig zu erkunden, denn ehe man sich versieht, geht die Sonne auch schon wieder unter. Das sorgt ziemlich schnell für Zeitdruck bei so ziemlich allem, was wir zu erledigen haben. Das schmälert den Spielspaß von Sakuna: Of Rice and Ruin leider ein wenig, da man sich nur selten voll und ganz einer Sache widmen kann, ohne in Panik zu verfallen, dass man etwas vergessen haben könnte.

Wunderschöne Feldarbeit

Spielerisch kann Sakuna trotz einiger Macken überzeugen. Technisch haben wir noch weniger auszusetzen: Das Spiel präsentiert sich in einem sanft gezeichneten, Aquarell-artigen Grafikstil, der an den Action-Adventure-Klassiker Okami erinnert Es ist eine Wohltat für das Auge, frühmorgens aus der Hütte zu treten und zu sehen, wie sich die Morgensonne im Wasser des Reisfeldes spiegelt. Die verschiedenen Charaktere kommen, wie auch die Feinde, sehr abwechslungsreich und durch die Bank niedlich daher. Auch musikalisch gefällt's, sowohl die ruhigen als auch die actionreichen Momente werden passend untermalt. Sakuna: Of Rice and Ruin weist eine überraschende Komplexität auf, gerade mit Blick auf das Reis-Management, das für sich alleine stehend schon als Spiel funktionieren könnte. Doch auch der Action-Aspekt kommt nicht zu kurz und überzeugt mit seinen ganz eigenen Mechaniken. Somit erhält man vielseitigen Spielspaß, der lediglich vom nervigen Zeitdruck gedämpft wird. ❑

PRO UND CONTRA

- ➕ Einzigartiger Mix aus Action-RPG und Simulation
- ➕ Überraschend komplex
- ➕ Zuckersüße Inszenierung
- ➕ Viele nette Ideen, wie z.B. Gespräche beim Abendessen
- ➖ Echtzeit-Komponente sorgt für Zeitdruck
- ➖ Keine deutsche Textausgabe




Unser göttliches Gewand erweist sich auch abseits von Kämpfen als essenzielles Werkzeug zum Erreichen entfernter Bereiche.

Während der Kämpfe spielt sich so einiges auf dem Bildschirm ab, doch Kombos helfen uns, uns effektiv zu wehren.

Worms Rumble

Genre: Action
Entwickler: Team17
Hersteller: Team17
Termin: 01. Dezember 2020
Preis: ca. 15 Euro
USK: ab 12 Jahren

Worms Rumble versucht, dem alteingesessenen Wurm-Franchise neues, actionreiches Leben einzuhauchen. Ob das hinhauen kann?

Von: Alexander Bernhardt & Philipp Sattler

Schon 2003 versuchte das britische Entwicklerstudio Team 17, die Marke Worms neu zu erfinden und brachte Worms 3D auf den Markt. Die damals neue 3D-Optik konnte sich jedoch nicht durchsetzen und spätere Sequels verfolgten danach wieder das altbewährte Prinzip der 2D-Ansicht. Jetzt startet Team 17 einen weiteren Versuch, die beliebte Spielereihe neu zu erfinden und vertraut dabei auf das altbewährte Prinzip des zweidimensionalen Kampfes. Worms Rumble setzt dafür auf chaotische Echtzeit-Kämpfe mit nur einem Wurm, anstatt die ruhige Rundentaktik mit einem wirbellosen Team aus den früheren Teilen beizubehalten. Und nicht nur das: der neue Ableger der Reihe springt wie viele andere Games auf den Battle-Royal-Zug!

Wieviel Worms steckt drin

Die Echtzeit-Kämpfe sind nicht die einzige Veränderung, die Team 17 mit Worms Rumble wagt. Anstatt wie in den Vorgängern mit zufällig generierten Karten für Abwechslung zu sorgen, sind im neuen Teil drei feste Karten unser Schlachtfeld. Und fest ist hierbei wörtlich zu nehmen: Die Umgebung ist nämlich nicht mehr frei zerstörbar. Dabei war das eine der großen Stärken von Worms. Da sich die Maps sehr ähnlich spielen, bemerken wir oft nicht einmal, dass wir uns auf einem neuen Schlachtfeld bewegen. Auch die verschiedenen Wurmtypen haben es nicht in Worms Rumble geschafft. In den früheren Ablegern konnten wir neben dem Standard-Wurm zum Beispiel auch einen größeren Kriecher wählen, der zwar mehr Schadenspunkte einstecken kann, aber dafür weniger beweglich ist. Solche „Gewichtsklassen“ hätten sich auch super in das Spielprinzip von Worms Rumble integrieren lassen! Aber nicht alles hat sich verändert. Neben ein paar neuen Waffen sind berühmt berüchtigte Items wie die heilige Handgranate oder das explodierende Schaf immer noch mit von der Partie. Jedoch wurden diese teilweise an das neue Spielprinzip angepasst. So ist das mähende Wollknäuel in Worms Rumble keine einzelne Waffe, sondern wird stattdessen aus einer Art Schaf-Granatenwerfer gefeuert. Diese Veränderungen wurden sinnvoll umgesetzt und sind dabei nicht zu weit vom Original entfernt. Das Balancing der Waffen ist aber nur teilweise gelungen. Der mehrfach schießende Raketenwerfer ist beispielsweise eine ganze Nummer zu stark und kann auf einen Schlag gerne mal eine ganze Wurmgruppe auslöschen. Genauso ist die Schrotflinte den anderen Startwaffen wie der


Nur drei Karten können wir in Worms Rumble erkunden. Zerstörbar ist die Umgebung wie in den früheren Teilen nicht mehr.


Springen und Schießen ist mit dem Controller gar nicht so leicht. Da hat die Maus und Tastatur einen klaren Vorteil! Trotzdem gibt es wahlweise eine Crossplay-Funktion.



Auch wenn die Welt von Worms Rumble nach 3D aussieht, spielt sich das Geschehen nur in zwei Dimensionen ab.



Der giftige Rauch lässt uns Battle-Royal-typisch etwas näher zusammenrücken.

Handkanone und dem Sturmgewehr weit überlegen. Wer nicht das Glück hat, eine Truhe mit den passenden Items zu finden, wird es schwer haben. Diese Portion Zufall war aber auch schon in den älteren Worms-Titeln enthalten.

Battle Royal einfach überall

In Worms Rumble haben wir die Wahl zwischen vier verschiedenen Spielmodi - wobei einer davon das Training ist, das neben dem kurzen Tutorial einen kleinen Parkour mit integrierter Stoppuhr bereit hält. Diese kleine Herausforderung ist ganz nett, aber das Kernspiel befindet sich natürlich in den anderen drei Modi: Deathmatch, Last Worm Standing (Battle Royal) und Last Squad Standing (Battle Royal im Dreier-Team). Der Deathmatch-Modus ist genau das, was man sich darunter vorstellt. Jeder gegen Jeden, wer stirbt wird neu gespawnt, wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Eine Runde dauert dabei immer acht Minuten. Mit bis zu 32 Spielern gleichzeitig wird in Worms Rumble geballert, was dann schon mal etwas hektisch, wenn nicht sogar chaotisch werden kann. Die Kugeln fliegen wild um uns herum, Explosion hier, Explosion da. Verschnaufpausen gibt es im Deathmatch nur dann, wenn wir uns in einen der Lüftungsschächte verkriechen. Dort warten wir dann, bis sich unsere Lebensenergie von selbst wieder aufgefüllt hat. Mit den richtigen Items können wir diesen Prozess zwar beschleunigen, im Eifer des Gefechts können die zwei Sekunden ohne Feuerschutz aber schnell nach hinten losgehen. Angriff ist und bleibt einfach die beste Verteidigung. Im Battle-Royal-Modus „Last Worm Standing“ müssen wir schon um einiges vorsichtiger an die Sache rangehen. Um als Sieger vom Platz zu gehen, denn hier wird ein taktischeres Vorgehen belohnt. Wir warten geduldig, bis im Kampf zweier Kontrahenten der erste über den virtuellen Jordan fliegt. Dann nutzen wir unsere Chance, um den geschwächten Sieger auszuschalten. Da hört die taktische Finesse aber auch schon auf. Wo wir in den früheren Worms-Titeln unsere Würmer strategisch platzierten und bestimmte Waffen für den richtigen Moment aufbewahrten, geht es in Worms Rumble am Ende des Tages fast nur um die Treffsicherheit des Spielers. Dabei haben Tastatur-Nutzer einen klaren Vorteil gegen Gampad-Kämpfer. Am Controller wird der rechte Stick zum Zielen benutzt, während mit einem Front-Button gesprungen wird. Das gleichzeitige Springen und Schießen kann eine große Herausforderung darstellen. Wer will, kann sich aber trotzdem im Crossplay versuchen. Das ist freundlicherweise manuell einstellbar. Zu guter Letzt gibt es den Last-Squad-Standing-Modus, in dem wir mit zwei weiteren Wurmkollegen in die Schlacht ziehen. Das funktioniert auch super, gemeinsam macht das chaotische Geballer richtig Spaß! Worms Rumble hätte bei LAN-Partys ein richtiger Hit werden können. Leider ist in Team 17s neuem Spiel aber keine Möglichkeit vorhanden, private Matches zu starten. Hier sollten die Entwickler noch nachbessern. Stattdessen wurden die Ressourcen aber in die Klamotten und Ausrüstung unserer Würmer gesteckt. Tattoos, Brillen, Ganzkörperanzüge: Die Skins in Worms Rumble sind vielfältig und nett anzusehen. Auch die Waffen können wir farblich anpassen. Diese Skins müssen aber erst freigespielt werden, um sie dann mit der Ingame-Währung kaufen zu können. An die Kohle kommen wir durch abgeschlossene Spiele. Außerdem können wir mit kleinen Quests á la „Fliege 90 Sekunden mit dem Jetpack“ oder „mach einen Doppelkill mit Waffe XY“ Erfahrungspunkte sammeln, um schneller unser Level zu steigern, was wiederum neue Skins freischaltet. Wer nicht kleidungsaffin ist, oder wem das Aussehen seines Wurms egal ist, dem wird es an Motivation für diese Aufgaben mangeln.



Skins so weit das Auge reicht: Wir können unseren Wurm mit jeglichen Farben und Kostümen verschönern - ohne Echtgeldshop!

Kleiner Spaß für Zwischendurch

Worms Rumble hat sich von den Wurzeln seiner Vorgänger gelöst - und das ist gut so! Die früheren Rundentaktik-Spiele machen zwar immer noch Spaß und sind auf LAN-Partys weiterhin gerne gesehen, ein neues Spiel hätte in diesem Genre aber nicht mehr viel neues dazuerfinden können. Die Reihe brauchte frischen Wind und den bietet die Echtzeit-Taktik. Leider fehlt es dem Spiel aber noch an Inhalt. Die drei Spielmodi sind eindeutig zu wenig, um dauerhaft spannend zu bleiben und drei gefühlt identische Karten, die sich nicht zerstören lassen, sind schlicht langweilig. Und warum es keine privaten Spiele gibt, bleibt uns ein Rätsel. Hoffentlich füllen die Entwickler das Spiel regelmäßig mit frischen Updates, um zumindest die schon jetzt eher geringe Anzahl an aktiven Spielern zu halten. ❑

MEINE MEINUNG

Alexander Bernhardt

„Ich bin überrascht: Worms Rumble ist gar nicht mal so schlecht!“

Als ich den ersten Trailer zu Worms Rumble gesehen habe, war ich sehr skeptisch. Worms und Battle Royal? Kann das funktionieren? Meine Antwort: Jein. Das Spielprinzip funktioniert grundsätzlich sehr gut! Die Steuerung ist flüssig und dank der Echtzeit wird es im Gegensatz zu seinen Vorgängern nie langweilig. Leider mangelt es Rumble aber an Abwechslung und Inhalt. So viele Möglichkeiten wurden liegen gelassen! Eine zerstörbare Umwelt könnte viel mehr Möglichkeiten mit sich bringen, die drei Maps werden einfach schnell langweilig und unterschiedliche Wurmtypen wären auch schön gewesen. Am meisten schmerzt jedoch die fehlende Privat-Session, dann hätte Worms Rumble ein tolles LAN-Party-Spiel sein können. Team 17, ihr wisst was zu tun ist!

PRO UND CONTRA

- ➕ Actiongeladen und kurzweilig
- ➕ Bekannte, aber auch neue Waffen
- ➕ Viele Wurmskins
- ➕ Spannungsgeladener Battle-Royale-Modus
- ➕ Crossplay möglich
- ➖ Wenig Spielmodi
- ➖ Kaum Verschnaufpausen
- ➖ Keine private Sessions möglich
- ➖ Nur drei (sehr ähnliche) Maps
- ➖ Umgebung nicht zerstörbar



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

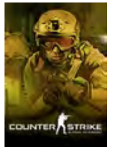
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

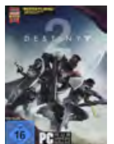
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

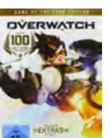
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

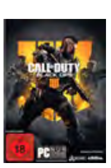
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

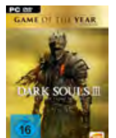
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

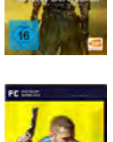
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



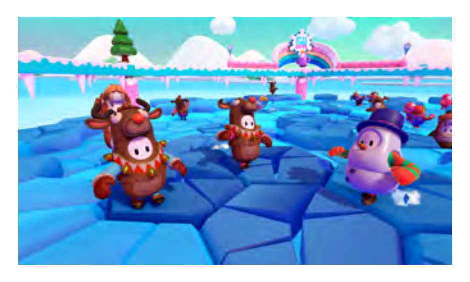
Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Fall Guys: Season 3

Nach dem Sensationserfolg im Sommer setzen die Entwickler von Mediatonic ihren Support von Fall Guys unverändert fort. Noch vor den Feiertagen startete die dritte Saison mit jeder Menge neuer Inhalte. Wie es sich für die Jahreszeit gehört, dreht sich diesmal thematisch alles um den Winter und die Festlichkeit. Gleich sieben neue Level erwarten euch, die sich passend zur Thematik rund um Eis und Schnee drehen. So gilt es zum Beispiel, einen eisigen Berg zu erklimmen und dabei mit frostigen Winden und gefährlichen Schneebällen klar zu kommen. Zum Start der neuen Saison haben sich die Entwickler auch ein neues Feature ausgedacht. Mit den sogenannten Crown Ranks werden Spieler belohnt, die sich durch besonders eifriges Kronensammeln auszeichnen. Je mehr ihr in eurer Fall-Guys-Karriere von den begehrten Siegestrophäen einsammelt, um so mehr einzigartige Belohnungen schaltet ihr frei. Aber natürlich gibt es auch wieder über den Season-Fortschritt jede Menge neue Kostüme, Emotes, Farben und Muster zu verdienen. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intrigen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

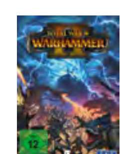
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Ein kurzer Trip, der in Erinnerung beibt

Jessas Marandjosef, da ist A Short Hike schon über ein Jahr für den PC erhältlich, und erst jetzt entdecke ich diese kleine Perle? Schande über mich! Verzeihung, wenn ich mich aufrege, neige ich dazu, österreichisch zu fluchen, und offenbar auch christlich konnotiert. Jedenfalls, A Short Hike: Darin spielt man die junge, humanoide Vogeldame Claire, die auf einer Insel versucht, für Handyempfang auf den verschneiten Gipfel in der Mitte des Eilands zu gelangen. Hört sich nach dummem Hipster-Müll an, ist es aber keineswegs, und der Grund für ihre scheinbar oberflächliche Motivation ist überraschend herzerweichend. Um zur Bergspitze zu gelangen, muss Claire goldene Federn sammeln, die es ihr erlauben, an Wänden emporzuklettern und zu fliegen. Je mehr sie besitzt, desto höher gelangt sie jeweils – im Grunde ist's also ein Ausdauerbalken. Das Spielziel ist in wenigen Minuten erreicht, wenn man das will, darum geht es aber nur peripher; vielmehr liegt der Hauptaugenmerk auf dem Erkunden der Insel. Auf der Suche nach den Federn lernt man die Umgebung immer besser kennen, ebenso die Inselbewohner, mit denen man ins Gespräch kommt, und verliert sich schnell in dieser kleinen, feinen, wunderbaren Welt. Fast ohne jeden Grund für irgendein Handeln ist A Short Hike ein Musterstück, wie man ein wirklich entspannendes Videospiel gestaltet. Mich alten Komplettisten hat vor allem fasziniert, dass ich keinen Drang hatte, absolut alles zu finden oder gar eine Komplettlösung zu benutzen. Einfach mal die Seele baumeln lassen – herrlich! **Lukas Schmid**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2020

Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

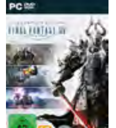
Desperados 3: Was bietet der Season Pass?

Nachschlag für das erstklassige Wildwest-Taktikspiel: Zwischen September und November haben die Entwickler Mimimi Games drei DLC-Erweiterungen veröffentlicht, die Desperados 3 fortsetzen. Jeder DLC ist einzeln für je 5 Euro oder als Season Pass für ca. 13 Euro erhältlich. Spielerisch erwartet euch bewährte Qualität, es werden keine neuen Features eingeführt. Dafür gibt's drei frische Levels mit ein bis zwei Stunden Spielzeit und kniffligen Bonuszielen. Die erste Mission stellt zwar nur eine leicht veränderte Map aus dem Hauptspiel dar, die zwei anderen sind aber komplett neu. Besonders der letzte Einsatz dürfte Desperados-Kennern gefallen, da er euch an den vertrauten Ort Eagle's Nest zurückführt. Nebenbei haben die Entwickler auch zwei kostenlose Bonus-Features ins Hauptspiel nachgepatcht: Im neuen Bounty-Modus dürft ihr nun jede Mission mit einem beliebigen Helden spielen. Außerdem könnt ihr per Cheat-Codes bestimmte Objekte und Figuren in den Levels spawnen lassen, dadurch bastelt ihr euch eigene Herausforderungen oder richtet einfach mal ordentliches Chaos an. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

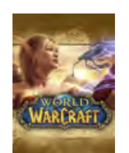
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



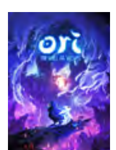
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

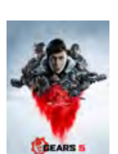
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

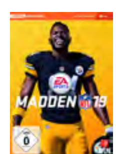
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

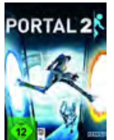
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

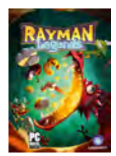
Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

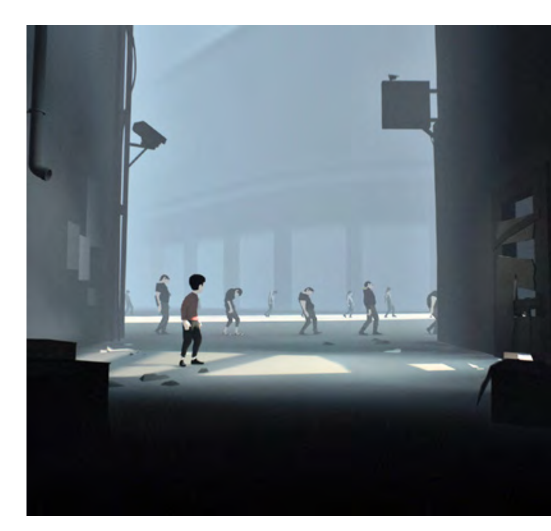
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

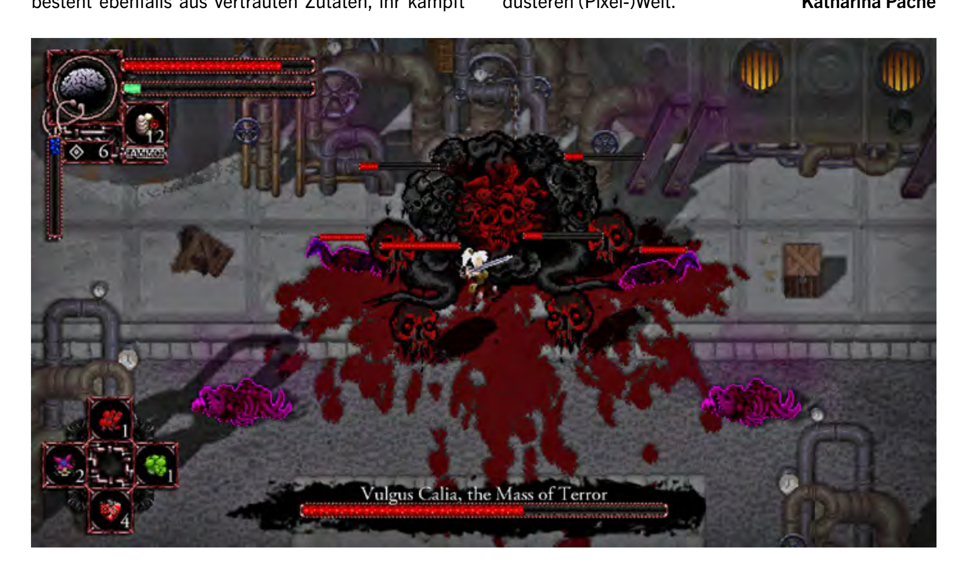
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Morbid: The Seven Acolytes

Das Souls-like-Genre erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit, ein weiterer Indie-Titel möchte in der Sparte mitmischen: Morbid liefert recht vorhersehbare Genre-Kost und versetzt euch in die Rolle des letzten Mitglieds eines Ordens, der es sich zum Ziel gesetzt hat, alle sieben Akolythen zu erschlagen. Ebenjene Fieslinge stehen unter dem Einfluss einer bösen Gottheit, und nur ihr habt dank lebenslangem Training das Zeug dazu, die Terrorherrschaft zu brechen sowie die Welt zu retten. Wer mehr wissen möchte über Hintergründe und weitere Geschehnisse, wendet sich vertrauensvoll an die nächste Item-Beschreibung, denn ähnlich wie in den großen Vorbildspielen von From Software wird der Löwenanteil der Lore indirekt vermittelt. Das bedeutet auch: Wenn ihr wenig Wert auf die Geschichte legt, lasst ihr sie einfach links liegen und widmet euch stattdessen dem Gameplay. Dieses besteht ebenfalls aus vertrauten Zutaten, ihr kämpft mit Nah- und Fernkampfwaffen gegen Feinde, die ihr keinesfalls unterschätzen solltet. Wie üblich spielt das Ausdauer-Management eine große Rolle; wer gierig wird und unkonzentriert angreift, haucht schnell das Leben aus. Was das Spieltempo betrifft, ähnelt Morbid eher Dark Souls denn Bloodborne, alles geht recht langsam und behäbig vonstatten. Von zweiterem From-Software-Spiel allerdings borgt sich Morbid eine Variante des Frenzy-Systems: Neben Lebensenergie und Ausdauer gibt es eine Anzeige für die geistige Gesundheit der Heldin. Einige Items versprechen tolle Boni, machen euch aber verrückt – was wiederum bedeutet, dass ihr auch gegen Feinde kämpfen müsst, die ihr euch nur einbildet! Das Indie-Souls-like wird Genre-Liebhaber sicher in keinem Aspekt überraschen, liefert aber insgesamt solide Unterhaltung für Freunde von langsamen Kampfsystemen und einer düsteren (Pixel-)Welt. **Katharina Pache**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



Laut des US-Wirtschaftsmagazins Forbes beträgt das aktuelle Vermögen von Gabe Newell etwa vier Milliarden Dollar. Einen Großteil davon hat er dank Steam verdient. (Bild: Carter Lennon)

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE TEIL 7

Gabe Newell

Kaum eine Persönlichkeit aus der Spieleindustrie ist in der Gaming-Community so beliebt, aber auch gleichzeitig so umstritten wie Valve-Mitbegründer Gabe Newell. Warum das so ist und wie Newell zu einem der reichsten Menschen in der Spielebranche wurde, skizziert der nächste Teil unserer Entwicklerporträt-Reihe.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Gabe Logan Newell kommt am 3. November 1962 in Seattle im US-Bundesstaat Washington zur Welt. Schon in seiner Kindheit und Jugend kann er sich sehr für das Lösen von Puzzles begeistern, was letztendlich in einer großen Leidenschaft für IT-Themen und Computerspiele resultiert. Nach Ende der achten Klasse verschlägt es ihn zunächst an die Davis Senior High School in der gleichnamigen Kleinstadt Davis westlich der kalifornischen Hauptstadt Sacramento.

Seine Schullaufbahn verläuft nach Plan und sichert ihm 1980 einen Platz an der renommierten Harvard University in Cambridge, Massachusetts an der US-Ostküste. Insgesamt drei Jahre verbringt er dort. Doch dann endet seine Campus-Karriere ziemlich abrupt. Der Grund: Eine Festanstellung bei Microsoft in Redmond nahe seiner Heimat Seattle – als Mitarbeiter Nummer 271. Auslöser für das plötzliche Harvard-Aus im Jahr 1983 ist übrigens kein Geringerer als Steve Ballmer, damals Business-Manager beim aufstrebenden Software-Riesen.

13 lange Jahre kniet sich Newell bei Microsoft voll rein, unter anderem als Producer von Windows 1.0 und den zwei Folgeversionen des PC-Betriebssystems. Bedingt durch seine Gaming-Begeisterung wird ihm später außerdem die Aufgabe zuteil, ein Team zu koordinieren, das Doom und Duke Nukem 3D von MS-DOS auf Windows 95 portiert. Aber auch am Erfolg von Windows NT ist er maßgeblich beteiligt. Es sind gute Jahre, die dem IT-Profi hohe Gehälter, viel Know-how und – bedingt durch seine ständigen Besuche bei anderen Software-Firmen – zahlreiche wertvolle Kontakt einbringen. Geht's nach Newell, dann hat er bei Microsoft allein in den ersten drei Monaten mehr gelernt, als er jemals in Harvard hätte lernen können.

Die Gründung von Valve

Im Jahr 1996 will Newell dann jedoch – inspiriert von seinem ehemaligen Kollegen Michael Abrash, der als Programmierer für Quake bei id Software in Texas anheuert – neue Wege einschlagen und eine eigene Firma gründen. Unterstützt wird er dabei von seinem Microsoft-Kollegen Mike Harrington, einem überaus talentierten Programmierer mit dem dringenden Wunsch, mehr Anerkennung für die eigenen Erfolge zu erhalten.

Gänzlich auf Basis von selbst erwirtschaftetem Kapitel gründet das hochmotivierte Duo am 24. August 1996 in Kirkland (nur knapp sechs Meilen entfernt von Microsofts Hauptquartier in Redmond) schließlich das Unternehmen Valve. „Valve" bedeutet im Deutschen so viel wie „Ventil" und setzt sich bei der Namensfindung eindeutig gegen andere Ideen wie



In Team Fortress 2 schlüpft Gabe Newell am liebsten in die Rolle des schlanken, hinterhältigen Spions (hier links im Bild). (Bild: Valve)

Neben Nintendos Super Mario 64 zählt Doom von id Software zu Gabe Newells Lieblingsspielen. Wohl auch ein Grund, warum Half-Life später ein Ego-Shooter wurde. (Bild: Moby Games)

„Rhino Scar" („Nashorn-Narbe") oder „Fruitfly Ensemble" („Fruchtfliegen-Ensemble") durch. Weitere witzige Randinformation: An eben diesem 24. August 1996 geht Newell mit seiner Frau Lisa den Bund der Ehe ein. Gute Vorzeichen also für ein Studio, das sich wenig später Hals über Kopf in die Entwicklung eines eigenen Ego-Shooters namens Half-Life stürzt.

Revolutionäres Debütspiel

Im Gegensatz zu vielen anderen Shootern jener Zeit soll Half-Life laut Newell jedoch keine „Schießbude" werden, sondern vielmehr eine möglichst immersive Welt bieten, die Spieler ab der ersten Minute in ihren Bann zieht. Als narrativer Quell der Inspiration dienen dazu unter anderem Stephen Kings Psychohorror-Novelle „The Mist" sowie eine „The Borderland" genannte Folge der amerikanischen Science-Fiction-Serie „The Outer Limits".

Technisch wiederum setzt man auf die von id Software lizenzierte Quake-Engine, modifiziert diese allerdings so massiv, dass am Ende nur noch 30 Prozent des ursprünglichen Codes übrigbleiben. Das Ergebnis dieser Bemühungen – zunächst The Half-Life Engine, später GoldSrc genannt – beherrscht außerdem Skelettanimationen, bietet volle Direct3D-Unterstützung

Aufnahme in die Ruhmeshalle der Academy Of Interactive Arts & Science, „BAFTA Fellowship"-Award sowie „The Pioneer Award" der Game Developers Conference: Gabe Newell wurde im Laufe seiner Karriere mit zahlreichen Auszeichnungen geehrt. (Bild: Game Developers Conference)

und komplett eigene KI-Systeme, die Valve ebenfalls von Grund auf selbst entwickelt.

Half-Life fertigzustellen, kostet Valve knapp 27 Monate Entwicklungszeit. Damals rechnet Newell mit ca. 180.000 verkauften Einheiten im gesamten Lebenszyklus. Als Half-Life dann jedoch am 19. November 1998 auf den Markt kommt, kassiert es eine Topwertung nach der anderen und wird praktisch über Nacht zum Bestseller. Bereits im Januar 1999 kann die Odyssee von Protagonist Gordon Freeman durch den mysteriösen Forschungskomplex Black Mesa die Schallmauer von 500.000 Exemplaren durchbrechen. Wenige Monate später, im April 1999, sind es laut Publisher Sierra bereits eine Million Einheiten – Tendenz schnell steigend.

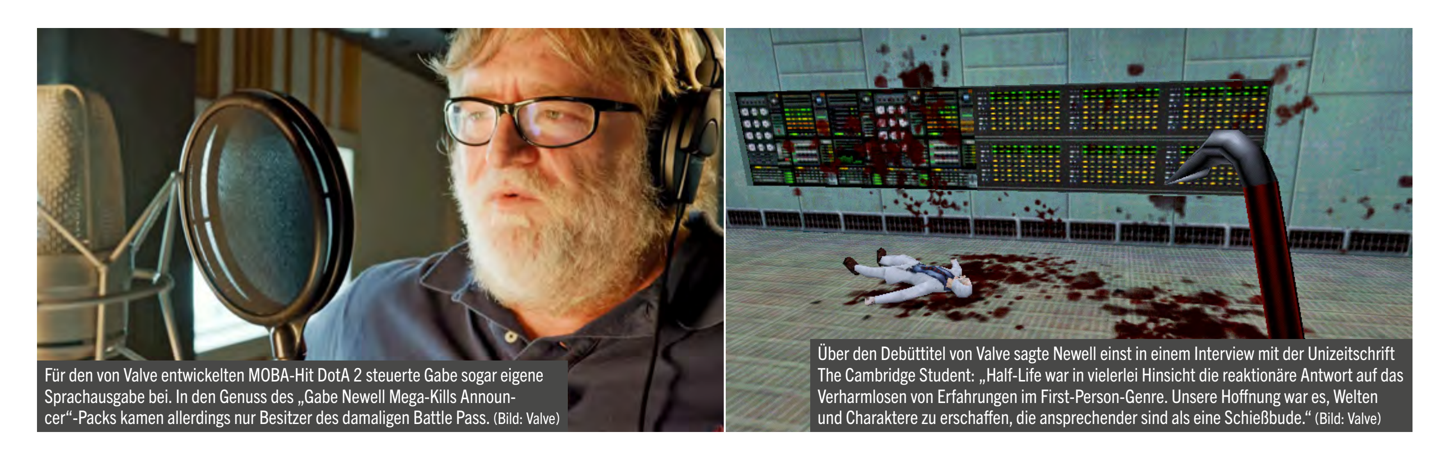
Die Folge: Valve wird binnen kurzer Zeit jede Menge frisches Geld in die Kasse gespült. Dieses nutzt der clevere Newell, der nach dem Weggang von Mike Harrington den Valve-Chefposten innehat, auf vielfältige Weise.

Die Marke Half-Life wächst

So wird beispielsweise das in Texas ansässige Studio Gearbox Software (ein kreatives Team bestehend aus zahlreichen Ex-3D-Realms-Entwicklern wie etwa Randy Pitchford) beauftragt, drei Erweiterungen auf die Beine zu stellen: Half-Life: Opposing Force, Half-Life: Blue Shift sowie das Multiplayer-zentrierte Half-Life: Decay.

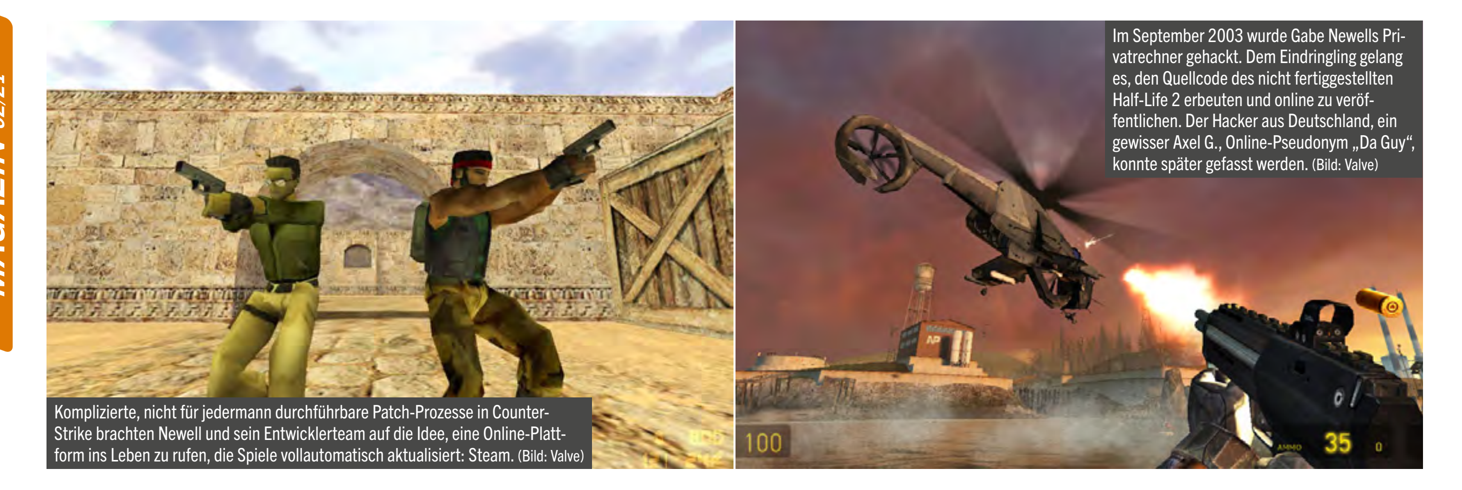
Schon damals scheut sich Valve außerdem nicht, viele der Werkzeuge an seine Kunden zu geben, mit denen das Unternehmen seine eigenen Spiele entwirft. Resultat ist eine rege Modding-Community, deren Inhalte nur gespielt werden können, wenn die Interessenten im Besitz des zugrunde liegenden Spiels sind. Mehr Mods kurbeln also direkt auch den Absatz der Marke Half-Life an.

Noch im Release-Jahr von Half-Life bringt Newell zudem den Kauf von TF Software unter Dach und Fach und ermuntert die Entwickler, die populäre Quake-Modifikation „Team Fortress Mod" in Valves eigener Engine nachzubauen: Team Fortress Classic wird geboren. Der eigentliche Multiplayer-Durchbruch in der PC-Szene gelingt Newell jedoch erst mit dem Erwerb sämtlicher Lizenzrechte der überaus populären Half-Life-Mod Counter-Strike. Die Entwickler Minh Le und Jess Cliffe heuert er gleich mit an und lässt ihnen viele Freiheiten, den stark auf Taktik und Teamplay getrimmten Online-Shooter weiter zu verbessern. Als Counter-Strike am 9. Novem-



Für den von Valve entwickelten MOBA-Hit DotA 2 steuerte Gabe sogar eigene Sprachausgabe bei. In den Genuss des „Gabe Newell Mega-Kills Announcer"-Packs kamen allerdings nur Besitzer des damaligen Battle Pass. (Bild: Valve)

Über den Debüttitel von Valve sagte Newell einst in einem Interview mit der Unizeitschrift The Cambridge Student: „Half-Life war in vielerlei Hinsicht die reaktionäre Antwort auf das Verharmlosen von Erfahrungen im First-Person-Genre. Unsere Hoffnung war es, Welten und Charaktere zu erschaffen, die ansprechender sind als eine Schießbude." (Bild: Valve)



Komplizierte, nicht für jedermann durchführbare Patch-Prozesse in Counter-Strike brachten Newell und sein Entwicklerteam auf die Idee, eine Online-Plattform ins Leben zu rufen, die Spiele vollautomatisch aktualisiert: Steam. (Bild: Valve)

Im September 2003 wurde Gabe Newells Privatrechner gehackt. Dem Eindringling gelang es, den Quellcode des nicht fertiggestellten Half-Life 2 erbeuten und online zu veröffentlichen. Der Hacker aus Deutschland, ein gewisser Axel G., Online-Pseudonym „Da Guy", konnte später gefasst werden. (Bild: Valve)

ber 2000 die Beta-Phase verlässt, hagelt es erneut Spitzenwertungen. Counter-Strike wird zum Kult und beflügelt die LAN-Party- und E-Sport-Szene wie kein Spiel zuvor.

Steam und Half-Life 2: Die ideale Kombination

Bereits sechs Monate nach der Fertigstellung von Half-Life treibt der Valve-CEO außerdem die Entwicklung eines zweiten Teils voran. Und Newells Ambitionen dafür sind hoch, sehr hoch. In einem Interview mit der US-Gaming-Webseite Gamespot verriet er einst: „Warum soll man vier Jahre seines Lebens investieren, um etwas zu erschaffen, das nicht innovativ ist? Das macht keinen Sinn. Wenn Half-Life 2 nicht als das beste PC-Spiel aller Zeiten betrachtet wird, dann wird es die meisten Leute in unserem Team ausbrennen."

Was folgt, ist ein sechs Jahre andauernder Entwicklungsprozess, in den Newell in seiner Rolle als Chef der Firma allerdings oft nur noch phasenweise eingreift. Stattdessen verlässt sich der geschäftstüchtige US-Amerikaner auf die Fähigkeiten und Gamedesign-Leidenschaft seines mehr als 80-köpfigen Teams. Die so gewonnene Zeit nutzt er, um ein gänzlich neues Mammutprojekt in die Wege zu leiten.

Gemeint ist selbstverständlich Steam (auf Deutsch „Dampf") – Newells Vision einer Online-Distributionsplattform, um Spiele und spielbezogene Inhalte digital übers Internet zu verbreiten. Den Stein ins Rollen bringt dabei übrigens das bereits erwähnte Counter-Strike. Problem damals: Counter-Strike ist nach seinem Launch im Jahr 2000 schon bald so beliebt, dass es kontinuierlich mit neuen Inhalten und Updates versorgt wird. Diese schnell und effizient unter der Community zu verteilen, dauert aber oft mehrere Tage, zumal das manuelle Einspielen von Patches viele Otto-Normal-Nutzer technisch schlichtweg überfordert oder abschreckt.

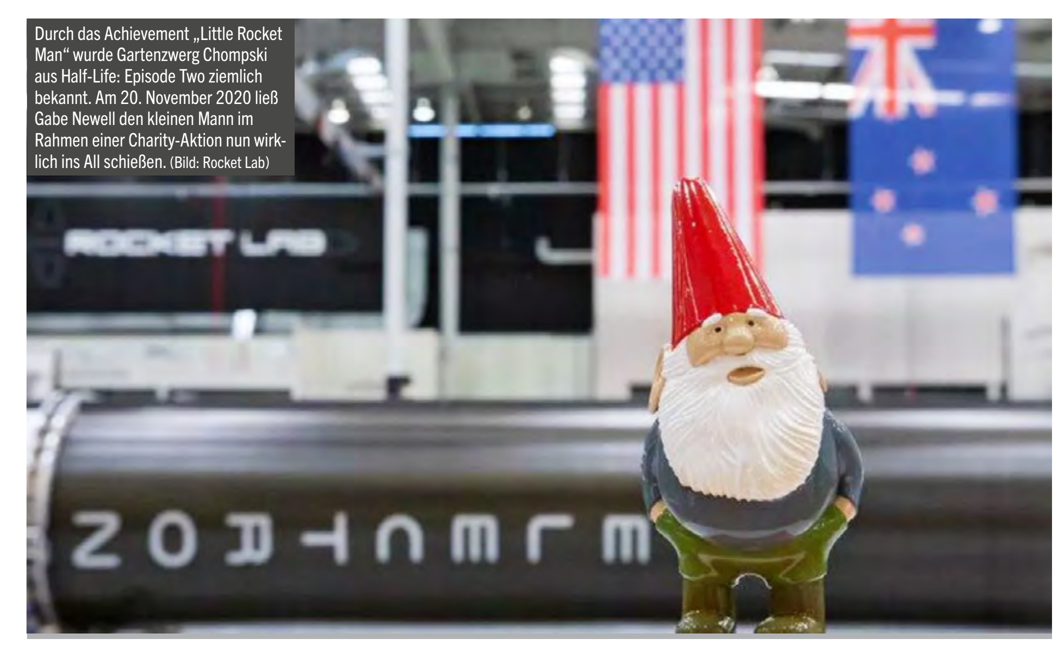
Newell beobachtet die dadurch entstehende Fragmentierung der Nutzerschaft kritisch und hat die Idee, eine Plattform ins Leben zu rufen, die eben diesen Update-Prozess automatisiert. Gleichzeitig soll sie dafür sorgen, dass Cheatern und Raubkopierer weitere Steine in den Weg gelegt werden. Zunächst unter den Codenamen „Grid" und „Gazelle" entwickelt, sprechen sich die Vorteile von Steam, das am 22. März 2002 erstmals als Beta-Version das Licht der Welt erblickt, zunächst in der Modding-Community schnell rum. Im Herbst 2003 ist es dann endlich soweit — bei Steam heißt es Volldampf voraus! Flankiert wird der Launch der Plattform zudem von Half-Life 2, das am 19. November 2004 erscheint.

Valves bisher größtes Unterfangen hat zu jenem Zeitpunkt bereits 40 Millionen Dollar an Kosten verschlungen. Der Druck erfolgreich zu sein, ist entsprechend hoch und Newell in gleichem Maße nervös. Doch als die ersten berauschenden Kritikermeinungen eintrudeln, macht sich Erleichterung breit, und Half-Life 2 wird zu dem von Newell erhofften Überflieger-Shooter. Hauptgründe hierfür sind neben dem hochgradig abwechslungsreichen Leveldesign und einer dichten Abfolge von Wow-Momenten nicht zuletzt die für damalige Verhältnisse bahnbrechende Grafik sowie die konsequente Einbindung von Gameplay-relevanten Physik-Spielereien (Stichwort: Gravity

Gabe Newell ist selbst großer Fan von DotA 2 und hat bereits mehr als 800 Stunden in das MOBA investiert. Sein Lieblingsheld: der Sand King – und nicht, wie einige vermuten würden, der hier abgebildete Pudge. (Bild: Valve)

Gun). Newell und sein Team hatten hoch gepokert sowie viel riskiert und werden am Ende mit über 35 Spiel-des-Jahres-Auszeichnungen sowie über zwölf Millionen verkauften Einheiten belohnt.

Steam wiederum profitiert von diesem Hype – und das, obwohl es anfangs zu massiven Diskussionen rund ums Thema Lizenzrechte kommt. Zur Erinnerung: Schon damals setzte eine Installation der CD-Fassung von Half-Life 2 eine Installation von Steam zwingend voraus. Doch Newell und somit auch Valve bleiben standhaft, entwickeln Steam kontinuierlich weiter, bügeln Kinderkrankheiten glatt und handeln ab 2005 erstmals sogar Verträge mit anderen Publishern aus, damit auch diese Spiele auf Steam verkaufen und verbreiten können.



Durch das Achievement „Little Rocket Man“ wurde Gartenzwerg Chompski aus Half-Life: Episode Two ziemlich bekannt. Am 20. November 2020 ließ Gabe Newell den kleinen Mann im Rahmen einer Charity-Aktion nun wirklich ins All schießen. (Bild: Rocket Lab)

Newell verliert fast sein Augenlicht

Während sich Half-Life 2 blendend verkauft und hinter verschlossenen Türen bereits an verschiedenen Erweiterungen wie Episode One und Episode Two sowie Portal und Team Fortress 2 gearbeitet wird, hat Newell zunehmend mit gesundheitlichen Problemen zu kämpfen. Die erblich bedingte „Fuchs-Dystrophie“ führt dazu, dass die Hornhaut seiner Augen erkrankt und sich sein Sehvermögen rapide verschlechtert. Newell ist einem enormen Leidensdruck ausgesetzt und entscheidet sich schließlich, gleich zwei Hornhaut-Transplantationen vorzunehmen, eine im Jahr 2006 und eine 2007. Mit Erfolg! Nach Abschluss der Behandlung kann Newell wieder ganz normal sehen und wirkt auch psychisch wie ausgewechselt.

„Ich konnte nicht nur wieder sehen, sondern sogar besser sehen als je zuvor“, schwärmte Newell 2011 in einem Interview mit dem Wirtschaftsmagazin Forbes. „Ich fühlte mich wie in einer Fantasy-Geschichte. All das erinnerte mich daran, wie schnell die Zukunft auf uns zukommt und aus welchen unerwarteten Richtungen dies geschieht.“

Stichwort Zukunft: Die entwickelt sich für Newell und somit auch Valve dank der 2007 veröffentlichten und von Kritikern hochgelobten Spielesammlung Orange Box sowie des rasanten Wachstums von Steam blendend. Auf seinen Lorbeeren und dem dank Steam ständig anwachsenden Geldfluss ruht sich Newell allerdings nie aus. Im Gegenteil, mit dem Zukauf der Turtle Rock Studios (Left 4 Dead) im Januar 2008 sowie dem Anheuern von Abdul Ismail alias „IceFrog“ (Macher der Warcraft-3-Mod Defense of the Ancients) im Jahr 2009 stärkt er das breit gefächerte Portfolio des Unternehmens weiter.

Während die Partnerschaft mit Turtle Rock bereits zwei Jahre später wieder endet, entpuppt sich der Einkauf des DotA-Mod-Machers als absoluter Glücksgriff. Denn DotA gilt als Vorläufer sogenannter MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena) und wird in den 2010er-Jahren zu dem Trendthema in der E-Sport-Szene. Valve erkennt dieses Potenzial schnell und gibt Ismail grünes Licht für eine nicht mehr an Warcraft 3 gebundene Fortsetzung namens DotA 2.

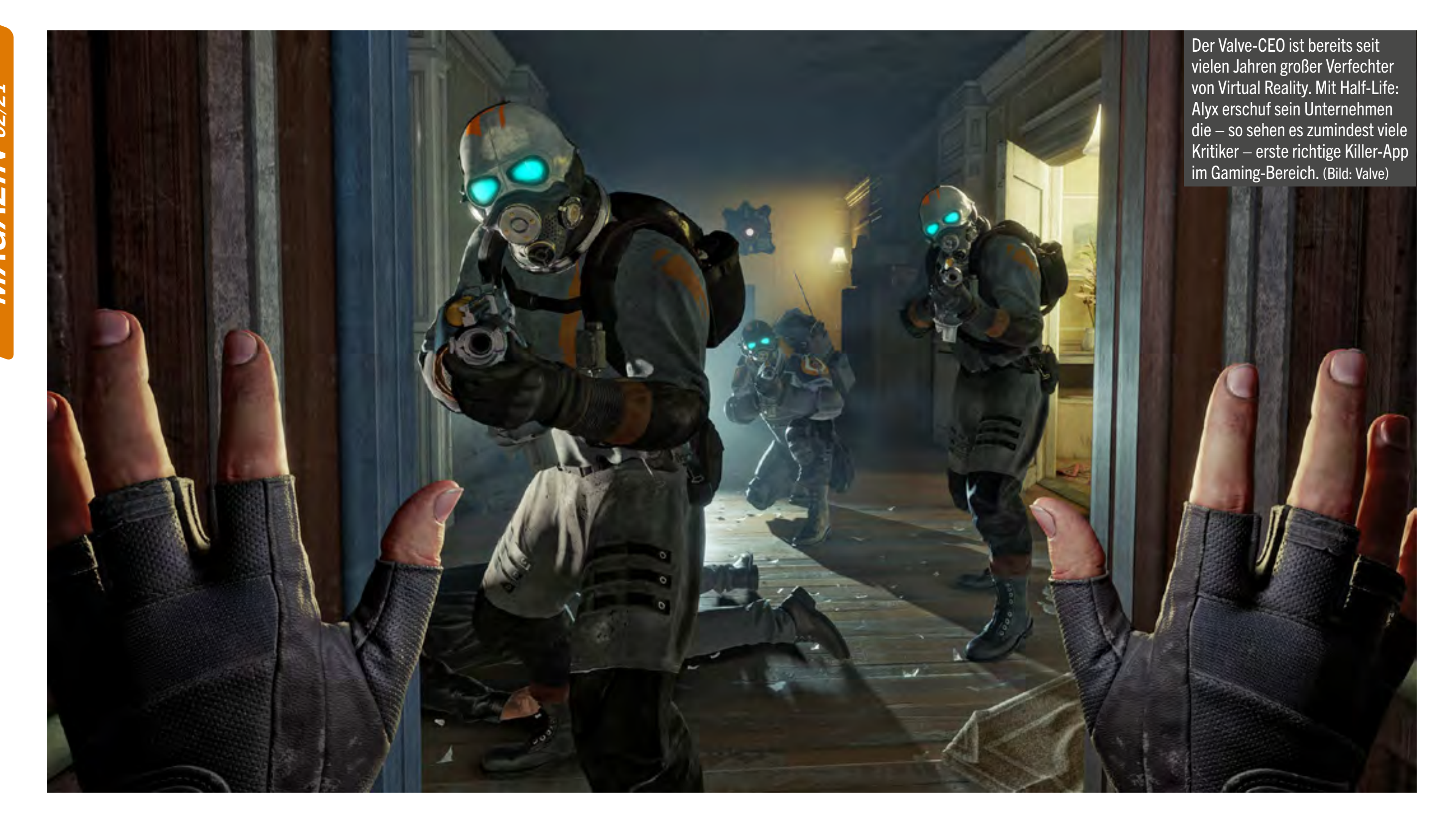
Weiterer cleverer Schachzug: Mit dem erstmals 2011 auf der Gamescom in Köln abgehaltenen E-Sport-Event „The International“ engagiert sich Valve zusehends in der Turnierszene und sorgt mit schwindelerregenden Preisgeldern sowie Live-Übertragungen in mehreren Sprachen für Aufstehen. Newell, seines Zeichens ebenfalls leidenschaftlicher DotA-Spieler, ist bei dieser Auftaktveranstaltung sowie bei praktisch allen Folge-Events in der Regel selbst anwesend und sucht dabei immer auch den Kontakt zur Community. Apropos Community: Um die Wünsche der Fans nicht aus den Augen zu verlieren, hat Valve schon länger ein Online-Formular, über das Nutzer „GabeN“ – so Newells Nickname – direkt anschreiben können. Dem Valve-CEO zufolge bekommt er allein auf diesem Wege täglich bis zu 1000 Nachrichten.

Newells Hardware-Ambitionen: Erst gescheitert, dann erfolgreich

Neben immer neuen Ausgaben im E-Sport-Sektor sieht Newell ab dem Jahr 2012 auch für Investitionen im Hardwarebereich Chancen. „Windows 8 ist eine Katastrophe für jeden im PC-Sektor“, schimpft Newell 2012 auf der Entwicklermesse Casual Connect in Seattle. Um eben dieses in seinen Augen einschränkende Windows-Ökosystem aufzubrechen, treibt er noch im selben Jahr die Entwicklung der Steam Machines voran. Gemeint sind Komplettrechner im kompakten Konsolenformat, die auf das offene, auf Linux basierende SteamOS setzen, hohe Performance und Zuverlässigkeit bieten und zudem mit einem neuartigen Controller ausgeliefert werden, der sich auch für den Einsatz in Maus/Tastatur-lastigen Spielen eignet. Im Kern eine durchaus interessante Idee.

Als verschiedene Kooperationspartner Steam Machines dann im November 2015 endlich auf


Die Valve Index Knuckles Controller gelten als die derzeit fortschrittlichsten VR-Controller für den Consumer-Markt. Das Spannende bei diesem Eingabegerät: Bewegungen aller Finger werden sehr glaubhaft ins Spiel übertragen und auch dargestellt. (Bild: Valve)


Der Valve-CEO ist bereits seit vielen Jahren großer Verfechter von Virtual Reality. Mit Half-Life: Alyx erschuf sein Unternehmen die – so sehen es zumindest viele Kritiker – erste richtige Killer-App im Gaming-Bereich. (Bild: Valve)

den Markt bringen, hält sich die Akzeptanz der Konsumenten jedoch in Grenzen. Stand heute sind nicht einmal 500.000 Geräte im Umlauf. Zwar hält Valve weiterhin an SteamOS und dem Steam Controller fest, die Rubrik zum Thema Steam Machines ist mittlerweile jedoch von der Steam-Webseite verschwunden.

Ein zweiter Hardware-Trend den Newell und sein Team deutlich aggressiver und letztendlich auch erfolgreicher verfolgen, ist Virtual Reality. Den Anfang macht eine enge Kooperation mit dem taiwanesischen Hardware-Hersteller HTC, die 2014 Fahrt aufnimmt und aus der letztendlich das VR-Headset HTC Vive entwächst. Heraus sticht die HTC Vive dabei vor allem durch ihr überaus präzises Trackingsystem Lighthouse, das intern bei Valve entsteht. Aber auch die noch heute auf Steam erhältliche Sammlung von Techdemos genannt „The Lab" wird von Valve entwickelt und zeigt schon damals eindrucksvoll, wozu die Technik in der Lage ist.

Was die Konkurrenz zu diesem Zeitpunkt nicht ahnt: Intern bei Valve wird bereits an einem ganz eigenen VR-Headset und darauf maßgeschneiderten Controllern gearbeitet. Bis die in vielerlei Hinsicht wegweisende Valve Index auf den Markt kommt, vergehen allerdings noch einmal knapp fünf Jahre. Ein langer Zeitraum, in dem Valve auch Software-seitig wieder verstärkt neue Projekte forciert. Sei es nun das Karten-Sammelspiel Artifact, der Auto-Battler Dota Underlords oder die VR-Sensation Half-Life: Alyx – Newell und seine talentierte Truppe werden wieder mutiger, was frische Ideen angeht. Zwar floppt Artifact gnadenlos, mit Dota Underlords und insbesondere Half-Life: Alyx spielt sich Team Newell jedoch zurück in die Herzen vieler Fans.


Auch Gabe Newell hat die Pokémon des japanischen Entwicklers Game Freak ins Herz geschlossen. Sein Favorit ist laut eigener Aussage das korpulente Relaxo. (Bild: The Pokémon Company)

Will Newell nach Neuseeland auswandern?

Und was bewegt Gabe Newell im Corona-Krisenjahr 2020? Allen voran die Tatsache, dass er sich aktuell gar nicht in den USA, sondern vielmehr in Neuseeland befindet. Hintergrund ist eine zehntägige Reise, die er im März 2020 mit zwei Freunden unternahm, darunter der spanische Rennfahrer Alex Riberas und dessen Partnerin Teagan Klein. Was das Trio nicht vorhersieht, ist die Wucht, mit der die Pandemie kurz darauf die meisten Reisen weltweit zum Erliegen bringt. Als sie sich dann doch entscheiden müssen, ob sie zurück nach Seattle fliegen oder in Neuseeland bleiben, bevorzugt Newell, in Neuseelands Hauptstadt Auckland zu verweilen. In den Monaten darauf erlebt er dadurch zunächst den strikten Lockdown (der Corona im abgelegenen Land praktisch auslöscht) und später durch seine vielen Reisen die Gastfreundlichkeit der Menschen. Eben diese wiederum scheint ihn so beeindruckt zu haben, dass er im Oktober 2020 einen Antrag für eine permanente Aufenthaltsgenehmigung in Neuseeland stellt.

Wie das Verfahren für ihn ausgehen wird, ist aktuell noch nicht bekannt. Fest steht hingegen, dass Newell auch in Neuseeland nichts von seiner Geschäftstüchtigkeit verloren hat. So ließ er unter anderem im August 2020 ein Konzert ausrichten, um sich bei den Menschen vor Ort für das „Corona-Asyl" zu bedanken.

Am 19. November 2020 hingegen sorgte er mit einer anderen Aktion für Aufsehen. Unterstützt wurde er dabei von der kalifornischen Firma Rocket Lab, die in Neuseeland eine Raketenabschussbasis betreibt. Von dort wiederum ließ er an Bord einer Electron-Rakete eine Titanium-Nachbildung des legendären Gartenzwergs Chompski aus Half-Life 2: Episode Two ins Weltall schießen. Zur besseren Einordnung: Chompski genießt vor allem bei Erfolge- respektive Achievement-Sammlern Kultstatus und muss in Episode Two mit der Gravity Gun von einem Kommunikationszentrum zu Storybeginn kreuz und quer durchs Spiel bis zur Spitze einer Rakete transportiert werden. Eine Heldentat, die Half-Life-2-Kenner ca. vier Stunden grandios beschäftigt.

Kein Wunder also, dass Newell eben diese Figur ins All katapultieren ließ und das Spektakel mit einer Spendenaktion verknüpfte. Für jeden Zuschauer, der dem Livestream des Raketenstarts beiwohnte, spendete Newell später einen Neuseeland-Dollar an die Pediatric Intensive Care Unit der sogenannten Starship Foundation. Am Ende kamen so mehr als 286.000 Dollar zusammen. ❑



KOLUMNE

Wir brauchen weniger spießige Sportspiele

Christian Fußy findet, dass Sportspiele das Potenzial haben, mehr zu sein als ein jährliches Grafikupdate. Sie sind ein potentes Tool, um eine fesselnde Geschichte zu erzählen und würden davon profitieren, sich ein paar Dinge bei anderen Genres abzuschauen.

Von: Christian Fußy

Obwohl meine Lieblingsspiele eher aus den Bereichen RPG, Jump & Run oder Strategie kommen, habe ich auch eine Schwäche für das gelegentliche Sportspiel. Egal ob auf Konsole oder PC – schaue ich mir meine Spielesammlung an, finden sich zwischen den Dragon Ages, XCOMs und Marios auch einige Teile der FIFA-Reihe, ein paar Rennspiele, mehrere Tony Hawks und ein ganzer Haufen Wrestling. Trotz nostalgischer Gefühle für alle diese Reihen würde ich es mir trotzdem zweimal überlegen, einen neuen Teil dieser Institutionen bei Launch zu kaufen.

Der Grund dafür ist wahrscheinlich, dass sich Sportspiele selten wirklich radikal weiterentwickeln oder verändern. Fans wissen, was sie vom neuen FIFA wollen und kaufen es genau deswegen. Ein Bruch mit dem Etablierten wäre für Publisher EA hochriskant und finanziell verantwortungslos. Außerdem ist Fußball nun mal Fußball. Was will man da groß verändern, außer jedes Jahr den Detailgrad hochschrauben, die Mechaniken etwas überarbeiten und die Kader anpassen? Nun, ich hätte da ein paar Ideen …

Eier, wir brauchen Eier

Ich möchte hier nicht argumentieren, dass an FIFA, NBA und Co. unbedingt grundlegende Veränderungen vorgenommen werden müssen. Diese Spiele sind mechanisch fein und haben so wie sie sind absolut ihre Daseinsberechtigung. Was ich gerne hätte, ist schlicht eine Gegenbewegung zu den Lizenzprodukten, die den Fokus von einer akkuraten Präsentation wegbewegt und um Geschehnisse abseits der Matches erweitert.

Zwar ist es schön, dass FIFA mittlerweile aussieht und klingt wie eine echte Fußballübertragung und das arcadige Tony Hawk Pro Skater genau den Geist des 90er-Jahre Skater-Hypes einfängt, ich finde jedoch, Sportspiele könnten noch so viel mehr, wenn sie einfach komplett freidrehen würden.

Meine Lieblingssportspiele der letzten Jahre sind nicht etwa FIFA oder UFC, sondern Golf Story für die Nintendo Switch und Supergiant Games' Pyre. In meiner zugegebenermaßen recht weiten Auslegung des Begriffs Sportspiele schließe ich alle Spiele ein, deren Gameplay aus abgeschlossenen Matches besteht oder die auf einer realen Sportart basieren.

Ist das überhaupt noch Sport?

In Pyre kontrolliert ihr diverse Charaktere, die in der Unterwelt gefangen sind und aus dieser entkommen wollen. Um das zu erreichen, spielt ihr eine Art Rugby, bei der ein Orb in das Lagerfeuer (=Pyre) des gegnerischen Teams getragen werden muss. Das klingt recht Banane, ergibt aber Sinn im Kontext der Spielwelt. Die Mechanik, die mich an Pyre am meisten erstaunt hat, ist, welchen Einfluss kleine strategische Entscheidungen auf die Geschichte des Spiels haben können. So erfahrt ihr beispielsweise mehr über eine Figur, je öfter ihr sie aufstellt. Ist eure Beziehung weit genug fortgeschritten, könnt ihr die Figur dann aus der Unterwelt an die Oberfläche schicken und sie scheidet permanent aus dem Spiel aus. Solche Momente sind dann auch richtig emotional.

Doch nicht nur mit dem eigenen Team werden Beziehungen intensiviert, sondern auch mit den Spielern des Gegners. Begegnet ihr demselben Team mehrmals, so erfahrt ihr auch die Hintergrundgeschichte dieser Charaktere. Je nach Ausgang der Matches und euren Entscheidungen wird der Umgang freundlicher oder die Rivalität größer.

Dadurch wird das Match-Korsett zu einem fantastischen Storytelling-Werkzeug, eine Technik, die Supergiant Games auch ganz formidabel im Nachfolgerspiel Hades nutzt. Dort versucht der Sohn des namensgebenden griechischen Gottes aus der Unterwelt auszubre-

chen (was sonst) und stößt bei seinen Fluchtversuchen immer wieder auf dieselben Gegner, die ihn auf vergangene Runs ansprechen und deren Geschichte sich dadurch immer weiter entfaltet.

Das ließe sich doch auch gut auf sämtliche andere Sportspiele übertagen. Interviews vor und nach dem Spiel könnten zu Feinseligkeit oder Freundschaft führen, ebenso wie Aktionen im Spiel. Ein Tor in der 90. Minute ist richtig bitter und bleibt in den Köpfen von Fans, Spielern und Trainern. Ein böses Foul zieht den Hass der gesamten Nordkurve auf sich und führt zu langer Ablehnung zwischen zwei Vereinen. Ein Tennisduell wird zum Ausdauertest für zwei erbitterte Rivalinnen. Zwei Brüder treffen in einem Eishockey-Pokalfinale aufeinander und liegen sich nach dem Spiel in den Armen. Ein Boxer trifft im Ring auf seinen Mentor. Sport lebt von solchen kleinen Geschichten und Rivalitäten.



Der Golf Story-Nachfolger Sports Story befindet sich bereits in Entwicklung.

(11) Freunde müsst ihr sein

Golf Story ist ein etwas konventionelleres Sportspiel, schlägt aber in dieselbe Kerbe. Hier spielt ihr einen Underdog, der die Welt des Golfsports aufmischt. Die einzelnen NPCs, Gegner, Turniere und die Spielwelt, in der sich wirklich alles um Golf (und gelegentlich Frisbee) dreht, haben dabei einen solchen Donnerwettercharme, dass man sich glatt mehr für die Entwicklungen abseits des Courts interessiert. Dabei bietet Golf Story aber tatsächlich ein verdammt gutes Golf-Erlebnis, das auch außerhalb der Kampagne solo und im Mehrspielermodus Laune macht.

Auch hier sehe ich viel Potenzial für andere Sportsimulationen, das teilweise auch schon erkundet wird. In der Football-Manager-Reihe bekommt man beispielsweise als Trainer umfangreichere Möglichkeiten, wie man in Interviews mit der Presse agiert oder mit den eigenen Spielern spricht. So definiert sich der eigene Charakter und man bekommt den Eindruck, dass Trainer, Spieler und Reporter keine Roboter sind, sondern unterschiedliche Charakterzüge besitzen. Aber wäre es nicht viel interessanter, Trainer eines Teams zu sein, dessen verschiedene Spieler-Persönlichkeiten sich nicht nur aus Statistiken errechnen?

Golf Story lässt einen tatsächlich teilhaben an den Problemen, Hoffnungen und Ängsten der Figuren, wodurch in den Partien gleich mehr auf dem Spiel steht und man als Spieler zusätzlich motiviert ist, weil man wissen will, wie es mit der Geschichte weitergeht. Rocky wäre ja auch kein Klassiker, würden die Figuren nur 90 Minuten lang boxen. Ich würde mir ein System vorstellen, ähnlich dem aus der Fire Emblem-Reihe. Im jüngsten Teil Three Houses übernimmt man die Rolle eines Lehrers bzw. einer Lehrerin und muss eine Handvoll Studenten an einer Art Hogwarts-Militärakademie ausbilden. Man kann Beziehungen zu den einzelnen Schülern aufbauen und sogar Figuren aus anderen Häusern abwerben.

Das Gefühl der Verantwortung, das man für diese Figuren empfindet, steigt dadurch an und es entsteht eine richtige Bindung zum eigenen Team. Dasselbe Konzept könnte sich doch leicht auf Sport übertragen lassen. Ich würde gerne die Mitglieder der von mir trainierten Damen-Volleyballmannschaft kennen lernen und im Vereinsbus nach einem gewonnenen Pokal mit ihnen feiern oder nach einem Tennis-Turnier mit meinem Gegner ein Bier trinken gehen.



In Pyre betreiben Hexen, Harpien und Hunde Sport, um aus der Unterwelt zu entkommen.

Sport-Storytelling ist längst nichts Neues

Sowohl in Pyre als auch in Golf Story sind die grundlegenden Mechaniken und Herausforderungen absolut solide und dennoch abwechslungsreich, so wie es in einem Sportspiel sein muss. Sie bieten durch ihren Fokus auf Charaktere und Spielwelt aber so viel mehr. Ich sage gar nicht, dass FIFA besser wäre, hätte jeder Spieler eine einzigartige Persönlichkeit. Was ich sage, ist, dass es auch Spiele braucht, die sich anderen Aspekten des Sports zuwenden und deren erzählerisches Potenzial ausnutzen. Oder wie in Pyre Sportspielmechaniken nutzen und diese in einen komplett anderen Kontext verfrachten.

Wrestling macht sich dieses Sport-Korsett als Storytelling-Tool seit jeher zunutze und zeigt eindrucksvoll, wo Videospiele ansetzen können. Die Umsetzungen des WWE Wrestling-Formats von 2K Games und Yuke's bzw. Visual Concepts gehen auch schon in die richtige Richtung, bieten jedoch von Jahr zu Jahr zu wenig Innovation und sind allgemein etwas eingefahren und konservativ. Möglicherweise gibt es dort aufgrund des Aufstiegs rivalisierender Wrestling-Ligen aber bald Bewegung.

Doch egal ob es um Sport-Performance geht oder um das echte Ding: Für mich ist es Zeit, dass Entwickler über den Tellerrand hinausblicken und sich von allen Seiten inspirieren lassen. So würde sich dann vielleicht auch bald eine ganz neue Zielgruppe für Sportspiele begeistern. ❑

Das Witcher-Remake kam vor zehn Jahren unglaublich gut an, warum sollte das heute anders sein? Mit neuer Grafik und Spielmechanik würde der Titel einer riesigen Fangemeinde zu Gute kommen, die sich nicht an das matschige Original heranwagen.

KOLUMNE

Ein Plädoyer für Remakes und Reboots

Remakes und Reboots sind verschrien als faule Geldmache und Abzocke. Doch wenn die alten Klassiker nicht ab und an entstaubt und neuaufgelegt in den Verkaufsregale landen, wer soll sie dann noch spielen?

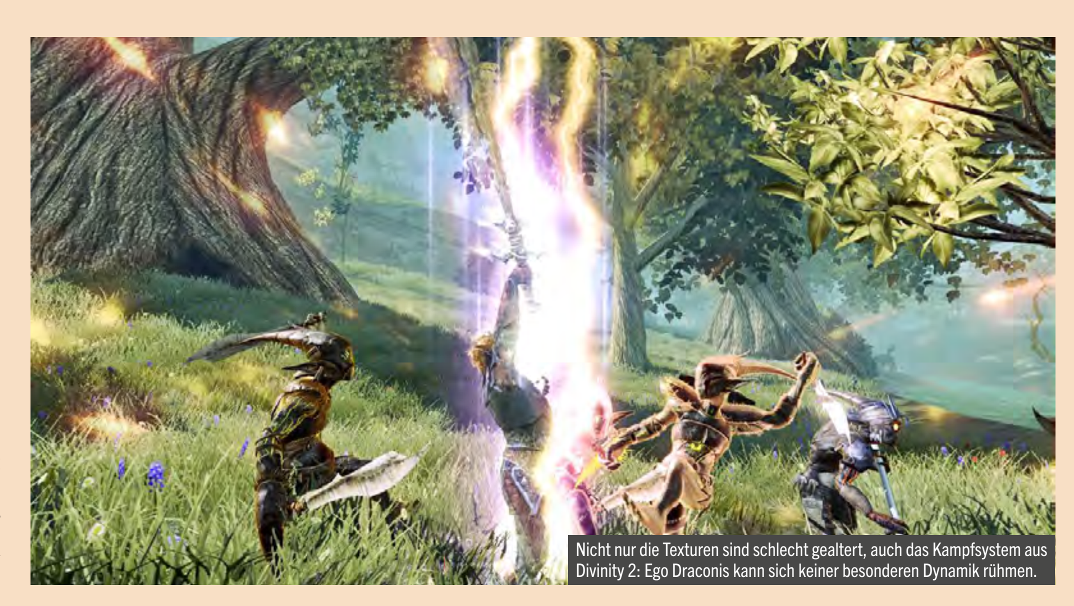
Von: Antonia Dreßler & Sascha Lohmüller

Wer ist Solid Snake? Gordon Freeman? Habe ich noch nie gehört, kenne ich nicht. Desmond … Wer? Altair? Sagt mir nichts! – Bei diesen Worten werden sich bei einigen Gamern wohl die Nackenhaare aufstellen, schließlich handelt es sich bei diesen Namen um teils genredefinierende Protagonisten! Trotzdem geraten diese Helden nach und nach in Vergessenheit. Die alten Klassiker sind nämlich nicht nur nicht mehr zeitgemäß, sondern haben inzwischen genügend moderne Konkurrenz, um im Hintertreffen nostalgischer Steam-Communities unterzugehen.

Für einige undenkbar, ist das meine Spielerealität: Mit zarten 24 Jahren und Sprössling der Generation Z habe ich wirklich sehr viele Games nicht gespielt, die man laut Internet unbedingt erlebt haben muss. Als kleine Schwester war ich nämlich auf den Geschmack meines großen Bruders angewiesen und an welche Konsole ich seiner Meinung nach dürfte.

Nicht die Spiele meiner Generation

Die meisten Spiele erlebte ich als „Über die Schulter"-Let's-Play, wenn ich meinem Bruder zuschauen dürfte. Bioshock, Assassin's Creed und Half-Life haben mich dahin gebracht wo ich heute bin – vor meine Playstation, neben meine Xbox und etwas links davon der Gaminglaptop. Assassin's Creed habe ich bis Brotherhood nachgeholt, Bioshock immerhin den ersten Teil gespielt und Fallout nur den vierten, sowie das berüchtigte MMORPG. An meinen restlichen



Nicht nur die Texturen sind schlecht gealtert, auch das Kampfsystem aus Divinity 2: Ego Draconis kann sich keiner besonderen Dynamik rühmen.



Gott sei Dank haben sich einige fleißige Fans erbarmt ein Remake von Half-Life zu entwickeln, andererseits würde ich mich wohl nie an den alten Klassiker wagen.

Pile of Shame wage ich mich gar nicht erst ran, auch weil er dank Playstation Plus und Xbox-Gamepass ins unermessliche steigt. Die Geister von Darksiders, Divinity 2 und Sacred spuken durch meine Libaries und warten nur darauf endlich installiert zu werden. Mit Cyberpunk 2077, Immortals: Fenyx Rising und Call of Duty: Black Ops – Cold War können sie aber nicht mithalten.

Es wäre mir zudem egal, wäre die Gaming-Community nicht so ein verdammt nostalgischer Haufen! Features über Monkey Island, ewige Vergleiche mit Gothic oder Fallout: New Vegas führen mir stets vor Augen, was ich alles an Gaming-Historie verpasst habe. Dabei wollte ich brav die Videospiel-Geschichts-Schulbank drücken und habe mir die Risen-Trilogie, sowie Dragon Age: Origins geholt. Doch nach insgesamt 15 Stunden Spielzeit in den beiden Oldtimern fand mein Bestreben ein Ende. Ohne eine Nostalgie-Fanbrille sind die Klassiker für mich nicht spielbar: Von der klumpig-matschigen Grafik mal abgesehen fühlt sich die Steuerung so unhandlich an, dass ich neben Augenkrebs auch ein paar Schreianfälle bekomme. Diagnose: Grafikhure und was Besseres gewohnt.

Die Schatten der Vergangenheit

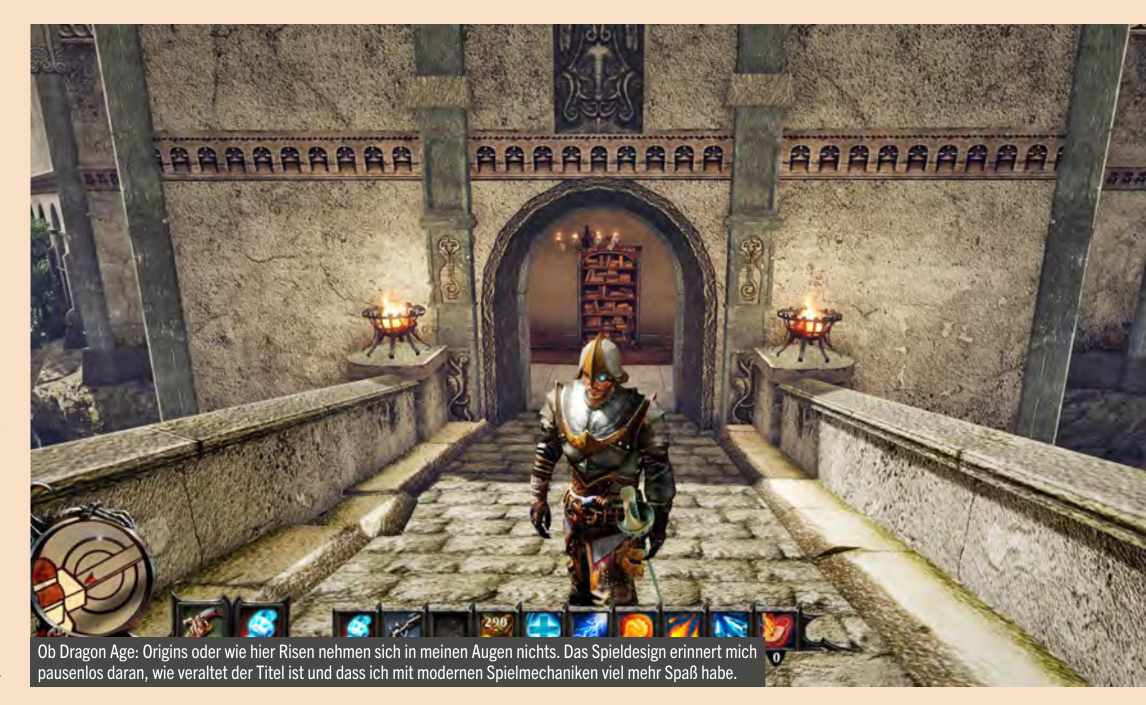
Die Lösung könnte nicht einfacher sein, schließlich kann ich ja einfach zu neueren Titeln greifen, die meinen Ansprüchen genügen. Aber mal ehrlich – wer will schon Borderlands 3 spielen, wenn er den ersten Teil verpasst hat? Genauso geht es mir mit The Witcher 3, Diablo 3 und demnächst Diablo 4. Schon besser macht es auf der Playstation God of War, denn statt eine alte Handlung weiterzuführen, die mich schon längst überholt hat, bekommt die Serie ein Reboot geschenkt. Ein neuer Start, der alte Fans einbezieht und einer neuen Generation den Einstieg so leicht wie möglich macht. Da kann man es Sony fast verzeihen, dass sie God of War 3 seiner Zeit als Remake verkauft haben, ohne die ersten beiden Teile miteinzubeziehen. Fast. Der bessere Reboot ist Tomb Raider, denn der Wegfall einer vorangehenden Handlung macht jegliches Vorwissen obsolet. Ohne Bauchschmerzen darf ich eine ikonische Videospielheldin spielen, deren Vorgeschichte ich nicht vorher im Internet recherchiert habe.

Ein Reboot muss es aber nicht immer sein, auch ein Remake kommt mir stets sehr gelegen. Dann aber bitte vom ersten Teil – ja, God of War, du bist gemeint. Und da, wo Entwickler versagen, springen heutzutage zum Glück Fans ein: Black Mesa ist mein Märchenprinz auf weißem Pferd. Endlich kann ich Half-Life spielen und es sieht nicht wie Grütze aus, sondern erfüllt aktuelle Gamerstandards. Dass solche Projekte von Fans in ihrer Freizeit umgesetzt werden müssen, ist hingegen ein Armutszeugnis. Valve wird in diesem Leben zwar wohl keiner mehr überreden, ein Remake von Half-Life 2 zu entwickeln, doch auch andere Spiele benötigen wenn schon kein Reboot wenigstens ein Remake.

Nicht neu genug

Wo The Witcher 3 brilliert, verdienen die ersten beiden Teile der Reihe durchaus eine Generalüberholung. Ja, selbst die Enhanced Edition von The Witcher ist für mich nicht mehr aktuell genug. Das Remake mag vor zehn Jahren eine Auffrischung gewesen sein, aber die klobige Steuerung gepaart mit stark schwankendem Schwierigkeitsgrad ist 2021 alles andere als zeitgemäß. Das heißt übrigens nicht, dass der Titel seiner Zeit nicht gut war. Stattdessen ist The Witcher gut genug, dass sich ein Remake überhaupt lohnt.

Selbst von The Elder Scrolls dürfte es ein paar Remakes geben, die als Überbrückung zum sechsten Teil der Reihe sicherlich mehr hermachen als der siebte Port von Skyrim. Und bitte Bethesda, wenn ihr es irgendwann mal schafft eure Engine zu erneuern, dann kenne ich viele Spieler, die für ein Remake von Fallout: New Vegas wären, den angeblich besten Teil der Reihe! Remakes und Reboots müssen schließlich keine Abzocke sein und sind nicht immer ein Zeichen für fehlende Kreativität in der Gamingbranche, sie erhalten Spielwelten und /-helden am Leben, so dass auch Generation Z noch was von ihnen haben kann. ❑


Ob Dragon Age: Origins oder wie hier Risen nehmen sich in meinen Augen nichts. Das Spieldesign erinnert mich pausenlos daran, wie veraltet der Titel ist und dass ich mit modernen Spielmechaniken viel mehr Spaß habe.

KOLUMNE

Prozedural generierter Müll

Der Tod guter Geschichten

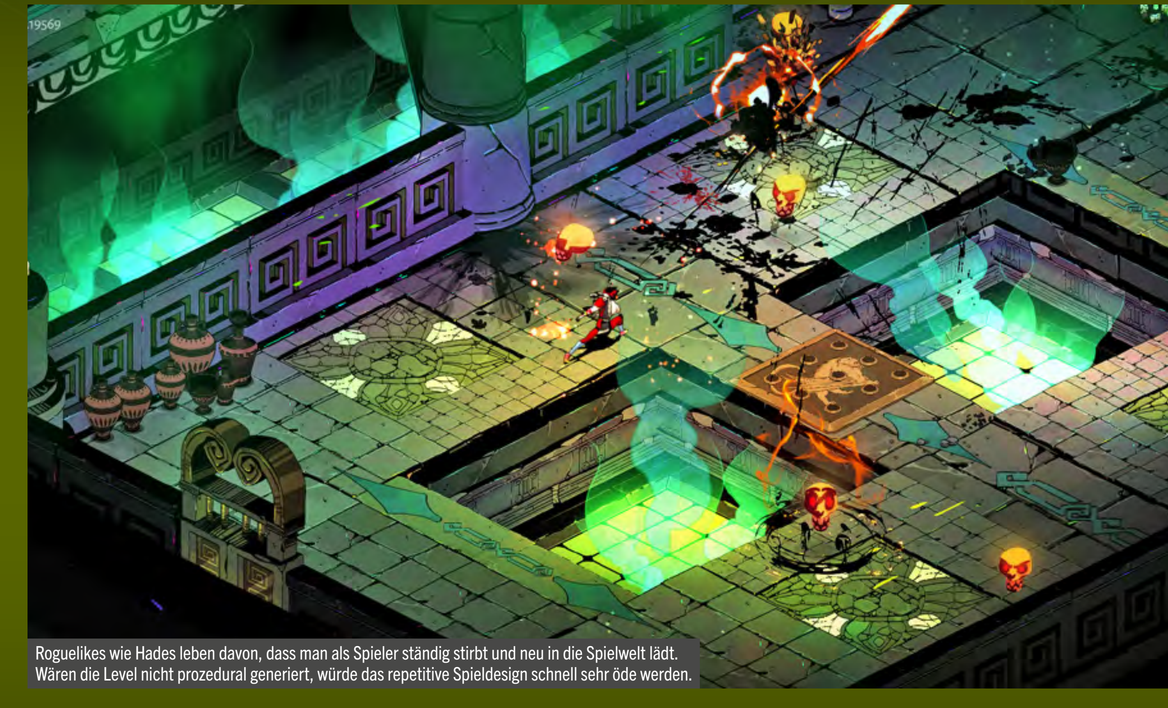
Sieht ein Level immer anders aus, wenn ich es betrete, handelt es sich dabei höchstwahrscheinlich um ein prozedural generiertes Spielelement. Doch was als positives Feature vieler Indiegames beworben wird, geht mir zunehmend auf die Nerven. Warum vom Spiel erschaffene Inhalte für mich selten etwas mit guter Qualität zu tun haben und Watch Dogs: Legion ohne sie besser dran wäre.

Von: Antonia Dreßler & Sascha Lohmüller

Bereits jetzt wird Cyberpunk 2077 für seine Atmosphäre und Story gefeiert. Auf prozedural generierte Inhalte verzichtet das Spiel übrigens komplett, jede Kleinigkeit ist von Hand erstellt und platziert worden.

Schweißgebadet schrecke ich aus einem Albtraum hoch: Jedes Mal, wenn ich meine Wohnung betrat, standen alle Möbel woanders im Raum. Auf der Suche nach der Toilette stolperte ich über den Herd und fand dabei den Fernseher, der natürlich nicht vorm Sofa stand, sondern unter der Dusche. So ungefähr geht es mir in jedem Spiel, dass seine Level prozedural generiert und mir damit jeden Orientierungspunkt im Spiel raubt.

Prozedural generierte Spielwelten entstehen erst, wenn der Spieler in sie hineinlädt. So wechseln Gegenstände, Gebäude und ganze Landschaften ihre Standorte oder sind manchmal gar nicht erst vorhanden. Quasi unverzichtbar ist ein derartiges Leveldesign in Roguelikes, in denen man im Regelfall öfters von vorne startet und eine



Roguelikes wie Hades leben davon, dass man als Spieler ständig stirbt und neu in die Spielwelt lädt. Wären die Level nicht prozedural generiert, würde das repetitive Spieldesign schnell sehr öde werden.



Die Skills und Persönlichkeiten der Londoner Bevölkerung setzen sich aus einem großen Pool zusammen. Sich wiederholende Elemente erkennt man erst, wenn man einige Zeit gespielt hat, dann aber sind sie nicht mehr wegzusehen.

festgelegte Landschaftsgestaltung nur für gähnende Langeweile sorgen würde. Ebenfalls sinnvoll sind prozedural generierte Elemente in Spielen, deren Schwerpunkt auf Gameplay und Herausforderung liegt. XCOM2 verzichtet beispielsweise auf ein festes Leveldesign, damit Hardcore-Spieler nicht in die Verlegenheit kommen, die Karten im x-ten Durchlauf auswendig zu kennen und so jeder Herausforderung beraubt sind.

Der Tod einer guten Geschichte

Tatsächlich machen prozedural generierte Inhalte manche Spiele sogar erst möglich. Der Klassiker Tetris würde kaum funktionieren, wenn immer die gleichen Blöcke in derselben Reihenfolge vom Himmel fielen. Das Prinzip des Zufalls und die Herausforderung, schnell zu reagieren, bescheren dem Klassiker noch heute großen Erfolg. Auf eine Story verzichtet Tetris dafür komplett, dem einfachen Spielprinzip würde diese aber auch nur schaden.

Andersherum bedarf eine gelungene Handlung einer Spielidee, die über Zufälligkeiten hinausgeht. Eine gute Geschichte lebt nämlich von ihrer Inszenierung, die sorgfältige Planung und Umsetzung benötigt, statt eines Computerprogramms, das die wesentlichen Inhalte im Zufallsgenerator zusammenwürfelt. Ja, riesige Welten und eine schier unerschöpfliche Anzahl an Missionen können nur durch prozedurale Strukturen erschaffen werden. Leider fehlt es den computergenerierten Elementen aber fast immer an kreativen Ideen. Uninspirierte Quests, die zum Sammeln und Töten gesichtsloser NPCs einladen, sind im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert.

Kein Spiel, das mich mit seiner fantastischen Story in den Bann gezogen und dessen Atmosphäre mir den Atem geraubt hat, besaß große, prozedural generierte Anteile. Und als No Man's Sky mit seinem innovativen Konzept die öffentliche Aufmerksamkeit auf sich zog, war es für mich eben nur das: der experimentelle Versuch ein Videospiel nur mit prozedural generierten Elementen zu entwickeln. Das inzwischen aufpolierte Gameplay mag ja eine Reise in die Unendlichkeit wert sein, einen Preis für das beste Drehbuch hat das Spiel aber nicht verdient.

Immer die gleiche Leier

Das neue Watch Dogs: Legion schlägt mit seinem Kernelement in die gleiche Kerbe und nutzt „prozedural generiert" als Werbebotschaft. Mit über neun Millionen verschiedenen spielbaren NPCs soll der Titel zu einer einmaligen Erfahrung werden und eine wahnsinnig belebte Spielwelt bieten. Jeder Charakter wird durch das Spiel in dem Moment erschaffen, wenn ich in einen Stadtteil lade. Generiert werden Ethnie, Aussehen, Kleidung und Beruf als die offensichtlichsten Merkmale eines Menschen. Scanne ich diesen, ermittelt das Spiel zusätzlich ein ungefähres Gehalt und den daraus resultierenden bezahlbaren Wohnort des Passanten. Will ich diesen nun rekrutieren, muss ich eine Mission für ihn erledigen. Diese sind natürlich ebenfalls prozedural generiert und auf die Situation meines Anwärters angepasst. Die angeblich persönlichen Schicksalsschläge der NPCs versprechen unzählige individuelle Quests – immerhin variiert das Spiel viele kleine Merkmale. In der spielerischen Erfahrung ist es dann aber oft egal, ob ich in dieses oder jenes Gebäude einbreche und letztendlich handele ich immer wieder dieselben Szenarien ab.

Am Ende geht das Konzept von Watch Dogs nur in den ersten Spielstunden auf, wenn sämtliche Skills und Archetypen, aus denen sich die Bevölkerung des Ingame-Londons zusammensetzt, noch neu und unbekannt sind. So empfinde ich die Welt zunächst als divers und immersiv, bevor mir die repetitiven Muster irgendwann ins Auge springen. Im späteren Verlauf des Spiels verliere ich sowohl Interesse als auch Motivation, mich mit der Bevölkerung auseinanderzusetzen. NPCs scanne ich nie, um eine potenziell interessante Hintergrundgeschichte zu erfahren, sondern nur um meine Rekrutenriege aufzufüllen.

Mit Vorsicht genießen

In den meisten Spielen sind prozedural generierte Inhalte als reine Zeitersparnis integriert, denn alles, was das Spiel selbst erschafft, muss nicht von Entwicklern designt werden. Liebevoll gestaltete Level, Eastereggs und Plot-Twists können in solchen Prozessen aber nicht entstehen oder sind sehr fehleranfällig. In Watch Dogs stolperte ein Spieler beispielsweise über eine Kinderärztin, die sich kürzlich von einem ihrer Patienten trennte – makaber und auch irgendwie unangebracht.

Gefeierte Titel aus dem Hause Bethesda, Rockstar und CD Projekt Red sind deswegen so toll, weil sie mich in ihren Bann ziehen und Geschichten erzählen, in denen alles stimmt. Und wenn alles stimmen muss, darf es eben nicht prozedural generiert sein. ❑

Vor 10 Jahren

Ausgabe 02/2011

Von: Alexander Bernhardt, Yannik Cunha, Christian Volynskij & Lukas Schmid

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die Ausgabe 02/2011 stand im Zeichen von tollen Rollenspielvorschauen, der Testteil hingegen war eher mäßig befüllt.



Wann kommt's denn jetzt endlich?

Die Vorfreude auf Blizzards Diablo 3 war unermesslich.

Blizzard bedeutet hundertprozentige Qualität – jedenfalls dachten das viele Spieler vor zehn Jahren noch. Daher war die immense Vorfreude auf Diablo 3 kein Wunder. Auch wir waren ganz aus dem Häuschen, obwohl Blizzard einige grundlegende Veränderungen an der Formel angekündigt hatte. Charakterattribute wurden geändert, Stärke und Geschicklichkeit schafften es gar nicht in den dritten Teil. Viele Spieler hatten nämlich die früheren Statuswerte als zu undurchsichtig kritisiert. Daher sollten im dritten Ableger neue Attribute wie Angriff, Präzision, Vitalität, Verteidigung und Willenskraft Licht ins Dunkel bringen. Diese Veränderungen hielten wir zwar für logisch, aber auch aufwendig. Wir befürchteten, dass Diablo 3 noch eine ganze Weile auf sich warten lassen würde. Eine angeblich geleakte Release-Übersicht aller Blizzard-Produkte listete das Spiel zwar bereits für das vierte Quartal 2011, letzten Endes erschien Diablo 3 aber erst im März 2012. Daher hieß es für uns: weiterhin geduldig bleiben und Tee trinken.





Bist du ein Superheld oder doch ein Schurke?

DC Universe Online überzeugte mit einem ausführlichen Charaktereditor.

Superhelden sind der heiße Scheiß. Momentan mehr denn je, aber auch vor zehn Jahren konnten Capeträger in Videospielen überzeugen. Neben den hochgelobten Batman-Spielen konnte sich DC mit einem weiteren Game behaupten: Das MMORPG DC Universe Online war zwar kein wirklicher World-of-Warcraft-Konkurrent, überzeugte uns aber trotzdem. Wer keine Lust darauf hatte, ständig Leben zu retten, konnte in DCUO auch einen Schurken erstellen. Der ausführliche Charaktereditor ließ uns außerdem entscheiden, wie wir uns fortbewegen und welche Kräfte wir besaßen. Der Spielverlauf lief aber anfangs genretypisch ab: Töte 20 Gegner X und sammle 14 Gegenstände Marke Y. Dafür steuerte sich das Kämpfen wie in einem Third-Person-Actionspiel, was aber recht schnell zu einer Klickorgie verkam. Die kleine Spielwelt, die bis zum damaligen Zeitpunkt nur aus Metropolis und Gotham City bestand, war uns auch zu wenig, trotzdem hatten wir eine Menge Spaß. Eine finale Wertung fällten wir nicht, da wir das Endgame nicht ausführlich genug spielen konnten. Mittlerweile ist DC Universe Online kostenlos erhältlich.

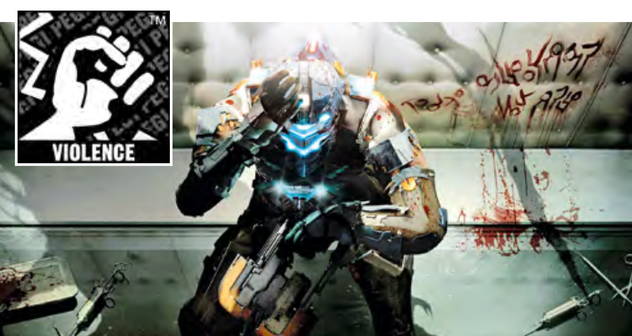


Dead Space 2 zu brutal für Deutschland?

Bayern wollte das Horror-Spiel indizieren.

Vor zehn Jahren wäre der Erfolgstitel Dead Space 2 fast indiziert worden. Für das brutale Horror-Spiel im Weltall wurde damals nämlich ein Appellationsverfahren eingeleitet, das heißt übersetzt so viel wie: Das wird nochmal geprüft! Das Verfahren wurde jedoch nicht von der USK selbst eingeleitet, sondern vom Bundesland Bayern. Als EA mitbekam, dass das Verfahren angewendet werden soll, schaltete sich der Publisher ein. Dr. Olaf Coenen, damals Geschäftsführer von EA Deutschland, verlangte vom Bundestaat Bayern, das Appellationsverfahren einzustellen. Man solle doch auf die lange Erfahrung der USK vertrauen, die zum damaligen Zeitpunkt immerhin schon 30.000 Prüfungen durchgeführt hatte. Dazu gab es eine Online-Petition für die Kennzeichnung des Titels, an der sich tausende Spieler beteiligten. Kurz darauf kam erhielten die Fans dann die freudige Botschaft: Das Spiel wurde mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren freigegeben. Die Kontroverse war jedoch schon ausgelöst. Magazine sowie Spieler in ganz Deutschland diskutierten über das Thema, unter anderem darüber, ob die USK durch ein anderes System, wie beispielsweise PEGI, ersetzt werden sollte. Ebenfalls wurde die Glaubwürdigkeit der USK im Zuge der Diskussion in Frage gestellt, da sie bis heute jedoch weiterhin existiert, scheint sich nicht allzu viel verändert zu haben.





Große Erwartungen an Starcraft 2: Heart of the Swarm

Unser intensives Liebäugeln mit der Kampagne

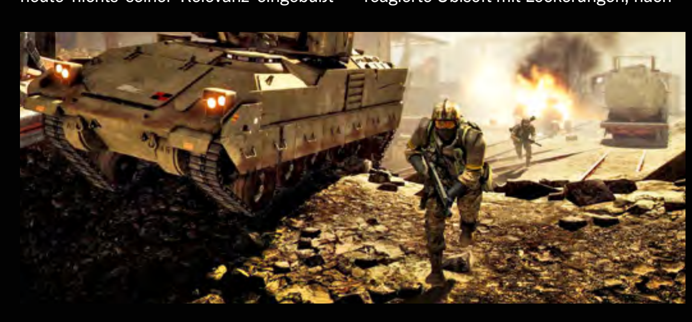


Mit Heart of the Swarm wurde vor zehn Jahren die langersehnte Erweiterung zum Strategiespiel Starcraft 2 angekündigt. Damals freuten wir uns sehr auf das kommende Add-on. So sehr, dass es sich sogar auf Platz 1 unserer meisterwarteten Strategiespiele einfand. Schon der Vorgänger Wings of Liberty war eines der erfolgreichsten Echtzeitstrategiespiele aller Zeiten. Allerdings stand Blizzard damit auch unter Druck, denn diesen hohen Erwartungen musste Heart of the Swarm natürlich erst einmal gerecht werden. Unsere Aufmerksamkeit widmeten wir vor allem der Kampagne. Mit genaueren Informationen wurde damals noch gespart. Lediglich bekannt war, dass von Mission zu Mission mit verschiedenen Spielmechaniken hantiert werden sollte. Durch die neuen Ideen erhofften wir uns eine spannend inszenierte Story. Um genau zu sein, wünschten wir uns, dass wir den Genpool der Alien-Käfer namens Zerg würden manipulieren können, um uns je nach Wunsch eine Armee rund um die Klingelkönigin Kerrigan aufzubauen. Worauf wir damals kaum eingegangen waren: den Multiplayer. Zwar erwähnten wir, dass alle Fraktionen neue Einheiten spendiert bekommen würden, doch das damit verbundene Potenzial, das später zu einem der größten eSport-Spiele seiner Zeit führen sollte, zeigte sich noch nicht vollumfänglich.

Der große Jahresrückblick 2010

Mit unserem „Spiel des Jahrzehnts" als Crème de la Crème.

Der Rückblick auf das Jahr 2010 stand ganz im Zeichen der Zahl 2: Mit Battlefield: Bad Company 2, Mass Effect 2, Assassin's Creed 2, Starcraft 2 und Monkey Island 2 tauchte diese Zahl erschreckend oft auf. Nicht zu vergessen unser Spiel des Jahrzehnts Half-Life 2, welches auch heute nichts seiner Relevanz eingebüßt hat. Mit diesen Schmankerln hörte der spaßige Rückblick aber längst noch nicht auf. So beleuchteten wir den Aufschrei rund um Ubisoft und den Ubi-Launcher. Damals sollte man selbst in Einzelspieler-Abenteuern permanent mit dem Internet verbunden bleiben. Glücklicherweise reagierte Ubisoft mit Lockerungen, nachdem man sich mit Hacker-Angriffen hatte herumärgern müssen. Für eine Überraschung sorgte nicht nur die Ankündigung zur baldigen Fertigstellung von Duke Nukem Forever, welches schlussendlich nach 14 Jahren Entwicklungszeit maßlos enttäuschte. Dafür hielt der Zeitfresser Battlefield: Bad Company 2 mit seinem grandiosen Mehrspielermodus die Redaktion bei Laune. Abschließend richteten wir uns mit ein paar Worten an unsere treuen Leser, welche 2010 im Rahmen eines Lesertreffs in der PC-Games-Redaktion vorbeigeschaut hatten, um den Redakteuren bei ihrer Arbeit über die Schulter zu blicken.







Game & Watch: Super Mario Bros.

Spielegeschichte zum Anfassen: Die Neuauflage der kultigen Game-&-Watch-Konsole kommt mit drei vorinstallierten Nintendo-Klassikern. Doch ist das den Kaufpreis wirklich wert?

Von: Felix Schütz

Auch wenn das Jahr 2020 im Großen und Ganzen ein Desaster war, konnte sich zumindest Nintendo über ein kleines Jubiläum freuen: Kult-Klempner Mario feierte seinen 35. Geburtstag! Zu diesem Anlass bekamen die Fans nicht nur Super Mario 3D All-Stars, den Online-Titel Super Mario Bros. 35 oder Mario Kart Live: Home Circuit serviert, es gibt auch noch ein besonderes Extra: Game & Watch: Super Mario Bros., eine eigenständige Mini-Konsole für unterwegs. Die ist natürlich Nintendos erfolgreicher Game-&-Watch-Serie nachempfunden, die sich in den 80er-Jahren großer Beliebtheit erfreute und erst mit dem Siegeszug des Game Boy ein Ende fand. Die handlichen LCD-Geräte kamen damals mit einem fest installierten Spiel auf den Markt, boten nur simple Monochrom-Grafiken und verfügten als Gimmick über eine eingebaute Uhr-Funktion.

Zwar erinnert die Neuauflage mit ihrem kantigen Design überaus gelungen an die alten LCD-Modelle, doch unter der vergoldeten Front tickt ein modernes Innenleben: Ihr bekommt einen farbigen Bildschirm, überraschend kräftigen Sound, einen eingebauten Akku und drei vorinstallierte Spiele, darunter Super Mario Bros. und Super Mario Bros.: The Lost Levels in ihren ursprünglichen NES-Versionen. Das Gerät ist nur in limitierter Stückzahl erhältlich und wird voraussichtlich bis zum 31. März 2021 an Händler ausgeliefert, danach ist es offiziell vom Markt. Somit richtet sich die kleine Konsole klar an Sammler, was auch ihren stolzen Preis erklärt: Knapp 60 Euro will Nintendo für die Game-&-Watch-Neuauflage sehen.

Die Uhr glänzt mit hübschen Animationen und Designs, bietet aber leider kaum Funktionen und schaltet sich schnell ab.

Wohlige Nostalgie: Im 40 Jahre alten Game-Watch-Klassiker Ball (hier im Mario-Design) müsst ihr Bälle jonglieren.

VERARBEITUNG UND TECHNIK

Mit seinen schmalen Abmessungen (ca. 11 x 6,5 cm) und einer Dicke von nur 1 cm passt das Gerät gefühlt in jede Zahnlücke. Weil es mit etwa 68g außerdem federleicht ist, lässt es sich auch von Kinderhänden problemlos halten. Ähnlich wie beim NES-Controller sind Steuerkreuz und Aktionstasten im unteren Drittel angebracht, das ist zwar nostalgisch, aber für den Durchschnittsdaumen auch unbequem. Die Buttons wären wei-

ter oben deutlich besser platziert, sind aber immerhin gut verarbeitet, damit lässt es sich also trotz allem ganz ordentlich spielen. Die vergoldete Frontplatte wirkt wertig und robust, das rote Plastikgehäuse auf der Rückseite macht dagegen einen billigen Eindruck und lässt sich leicht eindrücken. Bei der Stromversorgung geht man mit der Zeit: Wurden die alten Game-&-Watch-Modelle noch mit einfachen Knopfzellen betrieben, verfügt die Neuauflage über einen eingebauten Akku, der über ein mitgeliefertes USB-C-Kabel aufgeladen wird. Auf ein eigenes Netzteil hat Nintendo verzichtet, eine richtige Entscheidung. Der Farbbildschirm fällt mit einer Diagonale von ca. 2,4 Zoll (entspricht ungefähr 6 cm) zwar sehr klein aus, für ein pixeliges NES-Spiel wie Super Mario Bros. geht das Format aber in Ordnung, alle Details sind ordentlich erkennbar. Lautstärketasten gibt es nicht, sämtliche Einstellungen werden in einem Menü vorgenommen, das ihr über die Pause/Set-Taste öffnet. Hier dürft ihr Bildschirmhelligkeit und Lautstärke in zehn Stufen regeln. Der kleine Mono-Lautsprecher an der linken Seite hat es übrigens in sich und bringt die fröhlichen Mario-Melodien überraschend kräftig rüber. Einen Kopfhöreranschluss gibt es allerdings nicht, auch der Anschluss via Adapter am USB-Port ist nicht möglich.

SYMPATHISCHE ZEITREISE

Im Game & Watch sind drei Spiele fest installiert, weitere Titel könnt ihr nicht hinzufügen. Als sympathisches Gimmick ist das originale LCD-Spiel Ball enthalten, diesmal mit Mario als Hauptfigur. Wer den 40 Jahre alten Klassiker noch nicht kennt: Ihr müsst darin Bälle jonglieren, indem ihr Marios Hände seitlich verschiebt. Das sorgt ein paar Minuten lang für wohlige Nostalgie, danach setzt bleierne Langeweile ein. Das Spielprinzip, mit dem Nintendo damals die Game & Watch-Erfolgsserie begann, macht heute einfach keinen Spaß mehr.

EIN STÜCK NES-NOSTALGIE

Das Kernstück des Game & Watch sind aber ohnehin die beiden NES-Klassiker Super Mario Bros. und der kniffligere Nachfolger Super Mario Bros.: The Lost Levels, der im Spielmenü unter dem Namen Super Mario Bros. 2 gelistet wird. Wer es noch nicht wusste: In Japan wurde das Spiel nur ein Jahr nach dem ersten Teil als direkte Fortsetzung veröffentlicht, die sich ausdrücklich an erfahrene Spieler richtet. Die kurze Entwicklungszeit von nur wenigen Monaten merkte man dem Titel allerdings deutlich an: Er hatte zwar härtere Levels und ein paar neue Ideen im Gepäck, war ansonsten aber nahezu identisch mit dem Original. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades lehnte es Nintendo of America damals ab, das Spiel für den westlichen Markt zu lokalisieren. Stattdessen beschloss man, den japanischen Plattformer Doki Doki Panic in ein Mario-Abenteuer umzustricken; das Ergebnis war „unser" Super Mario Bros. 2, wie wir es hierzulande kennen. Sein japanisches Äquivalent schaffte es dagegen erst 1993 auf den deutschen Markt, als Teil der Sammlung Super Mario All Stars für das Super Nintendo. Um eine Verwechslung zu vermeiden, wurde das Spiel dabei in Super Mario Bros.: The Lost Levels umgetauft – und genau dieses Spiel bekommt ihr nun auch auf dem Game & Watch geboten.

Da sich beide Mario-Spiele bis auf den Schwierigkeitsgrad enorm ähneln, ist auch das Fazit identisch: Die Retro-Hüpfer sind einfach Kult und machen immer noch Spaß! Aber sie sind eben auch 35 Jahre alt, schnell durchgespielt und obendrein schon für zig andere Plattformen erschienen. Das ist für Normalspieler, die kein Geld zu verschenken haben, schlichtweg keine 60 Euro wert. Hier hätte Nintendo zumindest noch die restlichen Mario-Spiele vom NES einbauen können, oder als netten Bonus vielleicht die Super-Mario-Land-Reihe vom Game Boy – auch das hätte deutlich mehr Gegenwert geliefert.

EIN WENIG NACHGEBESSERT

Eine Speicherfunktion gibt es zwar nicht, aber ihr könnt eine Spielsitzung problemlos unterbrechen oder zwischen den Spielen wechseln, ohne euren Fortschritt zu verlieren. Außerdem hat Nintendo noch ein paar Details eingebaut, die das Spielerlebnis verbessern. Hält man in Super Mario Bros. beispielsweise den B-Knopf im Startbildschirm gedrückt, könnt ihr in bereits erreichte Welten springen und müsst nicht immer wieder im ersten Level loslegen. Haltet ihr dagegen beim Spielstart den A-Knopf gedrückt, erhaltet ihr unendlich Leben und könnt deutlich stressfreier spielen.

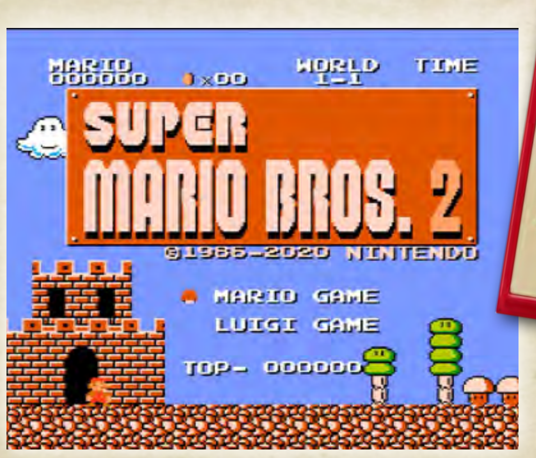
Habt ihr Super Mario Bros. durchgespielt, wird wie gewohnt ein höherer Schwierigkeitsgrad freigeschaltet. In der Game-&-Watch-Version bleibt dieser Modus allerdings dauerhaft verfügbar, sobald ihr ihn das erste Mal erreicht habt. Im Originalspiel ging er nach dem Aussschalten der Konsole noch verloren. Und wer den kniffligen Nachfolger gemeistert hat und eine weitere Herausforderung sucht, dürfte sich darüber freuen: Jedes Mal, wenn ihr Super Mario Bros. 2 (beziehungsweise The Lost Levels) durchspielt, erhaltet ihr dafür einen Stern, der dann im Hauptmenü angezeigt wird. Habt ihr acht dieser Sterne gesammelt, wird eine geheime Welt mit vier weiteren Levels freigeschaltet. Um sie zu betreten, müsst ihr im Startmenü den B-Knopf gedrückt halten.

FÜNF KOOPAS NACH ZWÖLF

Neben den drei Spielen ist auch eine Uhr-Funktion enthalten, die ihr mit der „Time"-Taste aktiviert. Die Digitaluhr gefällt mit verschiedenen Mario-Designs und witzigen Animationen, bietet aber keine Wecker-Funktion und schaltet sich schon nach wenigen Minuten von selbst ab. Auch fehlt dem Gerät ein ausklappbarer Standfuß, man kann sich die Konsole also nicht ohne Weiteres auf den Schreibtisch stellen. Immerhin ein kleines Gimmick steckt aber noch drin: Wenn ihr im Uhr-Modus mehrere Sekunden lang die A-Taste gedrückt haltet, wird ein kurzer, englischer Song samt Animation abgespielt, in dem ihr lernt, ein Mario-Gesicht nachzuzeichnen. Dabei ist Nintendo übrigens ein kleiner Fehler unterlaufen, die Untertitel passen nicht zur ausgewählten Sprache. Das ist allerdings kein Beinbruch: Wer deutsche Texte will, muss einfach nur die französische Option wählen.

FAZIT: KAUFEN ODER NICHT?

Die Game-&-Watch-Neuauflage ist ein charmantes Sammlerstück, das sich aber nur an beinharte Nintendo-Fans und Konsolenliebhaber richtet, die sich wirklich jeden Handheld in die Glasvitrine stellen wollen. Alle anderen können sich das Geld getrost sparen. Game & Watch: Super Mario Bros. ist seit dem 13. November 2020 erhältlich, der Preis liegt bei etwa 60 Euro. ❑



Verwechslungsgefahr: Das vorinstallierte Super Mario Bros. 2 kennen wir hierzulande als The Lost Levels.

Die Mini-Konsole kommt mit vergoldeter Front, Farbdisplay und eingebautem Akku daher. Die Aktionsknöpfe liegen für unseren Geschmack etwas zu tief.

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-10400F (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: ....140 Euro

ALTERNATIVE

Sparen lässt sich, wenn man mit nur vier Kernen (acht Threads) auskommt. Hier kommen der Core i3-10100F (85 Euro) oder AMD Ryzen 3 3100 (110 Euro) in Frage. Oberhalb des Core i5-10400F empfehlen wir einen Blick auf den Mittelklasse-PC.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: . Asus Dual GeForce GTX 1660 Super OC Mini
Chip-/Speichertakt: .... 1530 MHz (Boost 1860 MHz) / ....1750 MHz
Speicher/Preis: ....6GB GDDR6-RAM / ab ca. 210 Euro

ALTERNATIVE

Bei einem normalen Preisgefüge wäre eine AMD RX 5600 XT zu nennen, die etwas teurer ist, aber auch 15 Prozent mehr leistet. Nach unten hin kommt eine AMD RX 5500 XT oder GeForce GTX 1650 Super in Frage.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte B460M DS3H
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (B460)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, ...2xPCIe 2.0 x1, 1x M.2 (PCIe) / 75 Euro

ALTERNATIVE

Da der Core i5-10400F nicht übertaktbar ist, macht es nur dann Sinn, ein teureres Mainboard zu kaufen, wenn ihr bestimmte Ausstattungsmerkmale wünscht, die es in der Preisklasse bis etwa 80 Euro nicht gibt. Bei AMD ist das ASRock B450M Pro-F für 70 Euro als vergleichbares Modell zu nennen.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: ....16GB (2x8GB) / DDR4-2666
Timings/Preis: ....CL16-18-18 / 55 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ...... Kingston A400 SSD (SATA 2,5 Zoll) .... Western Digital WD Blue
Kapazität SSD/HDD: .... 480 GB / 1000 GB
Preis SSD/HDD: ....45 Euro / 35 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ....Sharkoon VG4-V, ... zwei 120mm-Lüfter vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 31,0 cm (ohne HDD-Käfig bis 38,5cm), ...CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 40 Euro
Netzteil/Preis: .... Thermaltake TR2 S 500W, 45 Euro

Wegen der Speicheranbindung des Intel Core i5 nehmen wir DDR4-2666-RAM. Sollte es schnelleres RAM mit einem CL-Wert von ebenfalls 16 oder kleiner geben, das nicht mehr kostet, könnt ihr auch das schnellere RAM nehmen. Für moderne AMD-CPUs sind DDR4-3000 oder schneller ohnehin gut geeignet.



*ohne Grafikkarte



*ohne Grafikkarte

CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 7 3700X
Kerne/Taktung: 8 Kerne (3,6-4,4 GHz), 16 Threads
Preis: 280 Euro

ALTERNATIVE

Der Intel Core i7-10700F ist schneller und kostet nur 20 Euro mehr, ist aber nicht übertaktbar. Hierzu ist der Core i7-10400KF (ab 330 Euro) nötig. Rein von der Leistung her ist ein Sechskerner wie der Core i5 der 10000er-Serie oder AMD Ryzen 5 3600 oder 3600X nicht nennenswert langsamer.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ASRock Radeon RX 5700 XT Phantom Gaming D 8G OC
Chip-/Speichertakt: 1690 MHz (Boost 1835-1945 MHz) / 1750 MHz
Speicher/Preis: 8GB GDDR6-RAM / ab ca. 340 Euro

ALTERNATIVE

Nvidias etwa 30 Prozent schnellere GeForce RTX 3060 Ti in der Founders Edition kostete zum Release knapp 400 Euro, Custommodelle (UVP) ab 450 Euro. Je nach aktueller Preislage ist der neue Nvidia-Bolide eine gute Empfehlung.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Asus Prime B550M-A
Format/Sockel (Chipsatz): ATX/AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1, je 1xM.2 PCIe 3.0 und 4.0 / 110 Euro

ALTERNATIVE

Wer beim Übertakten höhere Ansprüche hat, kann eine X570-Platine wie das Gigabyte X570 Gaming X (ab 150 Euro) nehmen. Intel-Nutzer nehmen für 100 Euro zum Beispiel ein Biostar Racing B460GTQ. Zum Übertakten der Intel-K-CPUs ist ein Z490-Mainboard nötig, zum Beispiel das MSI MPG Z490 Gaming Plus (160 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: Kingston HyperX Predator
Kapazität/Standard: 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-18-18 / 60 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Crucial P2 SSD (M.2)/ Toshiba P300 Desktop PC
Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: 85 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: AeroCool Python, 3 RGB-Lüfter vorinstalliert, (2x 200mm, 1x 120mm), Grafikkartenlänge bis 32,5 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,4 cm; Preis: 65 Euro
CPU-Kühler/Preis: Cooler Master Hyper 212 RGB (15,9cm hoch), 40 Euro
Netzteil/Preis: Corsair CX Series Modular CX550M (teilmodular), 70 Euro

Je nach dem, wie sich die Preis der Grafikkarten entwickeln, könnt ihr bei der CPU auch nur einen Core i5 oder Ryzen 5 nehmen, um etwas mehr Geld für die Grafikarte ausgeben zu können. Für die Gaming-Power wäre dies eine gute Entscheidung. Die Achtkern-CPUs sind aber zukunftssicherer.



*ohne Grafikkarte

Was wie pure Leistung betrifft, könntet ihr auch bei den Komponenten abseits von CPU, Grafikkarte, RAM und vielleicht noch der SSD deutlich weniger ausgeben. Die gewählten Bauteile passen sich aber an die Leistungsfähigkeit unseres Vorschlags an.

CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 7 5800X
Kerne/Taktung: 8 Kerne (3,8-4,7 GHz), 16 Threads
Preis: 500 Euro

ALTERNATIVE

Beim neuen Ryzen der 5000er-Serie sollte man wegen des Preises an sich noch abwarten – denn er ist zwar in Spielen ein wenig und in Anwendungen teils deutlich schneller als ein Ryzen 7 3700X oder 3800X sowie auch als ein Core i7-10700K – der Aufpreis ist aber eigentlich noch zu hoch.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: Zotac Gaming GeForce RTX 3080 Trinity OC
Chip-/Speicherbandbreite: 1440 MHz (Boost 1725 MHz)/ 760 GBps
Speicher/Preis: 10GB GDDR6X-RAM / ab ca. 770 Euro

ALTERNATIVE

Bei normaler Marktlage wäre in Sachen Preis-Leistung auch die AMD Radeon RX 6800 XT eine Option. Wer etwas weniger ausgeben will, kann eine AMD Radeon RX 6800 oder Nvidia GeForce RTX 3070 nehmen. Die RTX 3090 für über 1400 Euro ist eher etwas für Profi-Anwendungen.

RAM

Hersteller/Modell: Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard: 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: CL16-20-20 / 135 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ADATA XPG Gammix S50 Lite (M.2)/ Toshiba DT01ACA
Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: 130 Euro / 65 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: Chieftec Gamer GL-03B Scorpion 3 RGB, 4x120mm-RGB-Lüfter vorinstalliert, Grafikkarten bis 34,9 cm, CPU-Kühler bis 16,6cm Höhe, Preis: 85 Euro
CPU-Kühler/Preis: Alphacool Eisbaer, Aio-Wasserkühlung, 100 Euro
Netzteil/Preis: be quiet! Power Zone 650W (vollmodular), Preis: 100 Euro



MAINBOARD

Hersteller/Modell: MSI MPG X570 Gaming Pro Carbon WiFI
Format/Sockel (Chipsatz): ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 4.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe 4.0) / 230 Euro

ALTERNATIVE

Ohne Übertakteransprüche ist auch der Griff zu einem deutlich günstigeren Mainboard ohne Nachteil möglich. Bei Intel bietet sich für Übertakter mit einer K-CPU ein Asus ROG Strix Z490-F Gaming (245 Euro) an.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

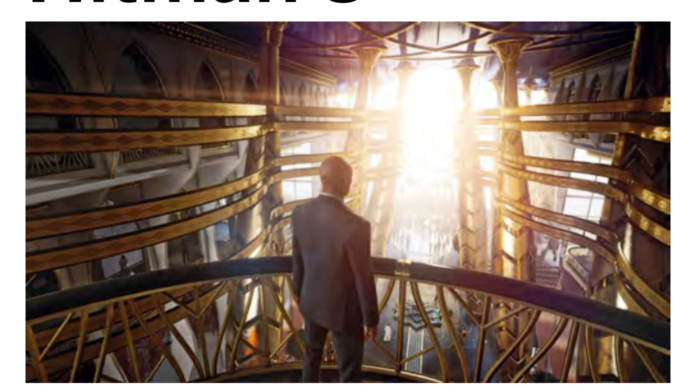
Spielefähigen Grafikkarten sind – Stand Redaktionsschluss Ende Dezember 2020 – in den letzten Wochen preislich massiv gestiegen und trotzdem fast durch die Bank weg bei regulären Shops ausverkauft. Siehe zu diesem Thema auch unsere Kolumne im Extended-Teil. Wir haben uns daher dazu entschlossen, die Grafikkarte bei unseren PC-Empfehlungen nicht in den Preis einzurechnen, obwohl wir jeweils ein Modell herausgesucht haben, das normalerweise zu der jeweiligen PC-Leistungsklasse passen würde. Mit etwas Glück sieht es im Laufe des Januars schon wieder besser aus.


HIGH-END-GAMING-PC

Im nächsten Heft

❑ Test

Hitman 3



Im ersten großen Release des Jahres meuchelt sich Agent 47 wieder munter durch die Weltgeschichte, für den Test helfen wir ihm dabei.

❑ Test

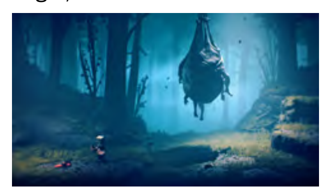
Outriders



Squares Team-Shooter sollte eigentlich Ende 2020 erscheinen, nun ist es Anfang Februar so weit – wir gehen für euch an die Front!

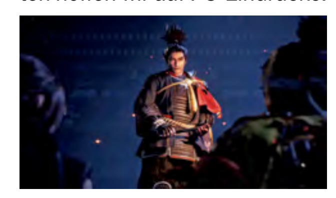
❑ **Vorschau**

Little Nightmares 2 | Bereits Mitte Februar erscheint der Nachfolger, wir haben letzte Infos!



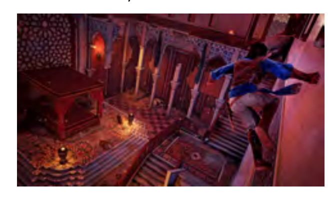
❑ **Vorschau**

Nioh 2 | Mit etwas Glück klappt es sogar mit dem Test – ansonsten hoffen wir auf PC-Eindrücke.



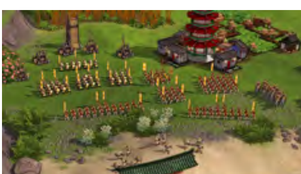
❑ **Vorschau**

PoP: The Sands of Time | Das Prinzen-Remake wurde auf März verschoben, wir hoffen auf Infos.



❑ **Test**

Stronghold: Warlords | Rückkehr zu alter Stärke? Wir testen die Strategie-Fortsetzung.



PC Games 03/21 erscheint am 17. Februar!

Vorab-Infos ab 13. Februar auf www.pcgames.de!



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Alexander Bernhardt, Olaf Bleich, Susanne Braun, Yannik Cunha, Antonia Dreßler, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Christian Schmid, Sönke Siemens, Christian Volynskij
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm, Sebastian Bienert
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Microsoft / Larian Studios / CD Projekt Red

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 vom 01.01.2021.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

EXTENDED 02/21

REPORT Seite 100

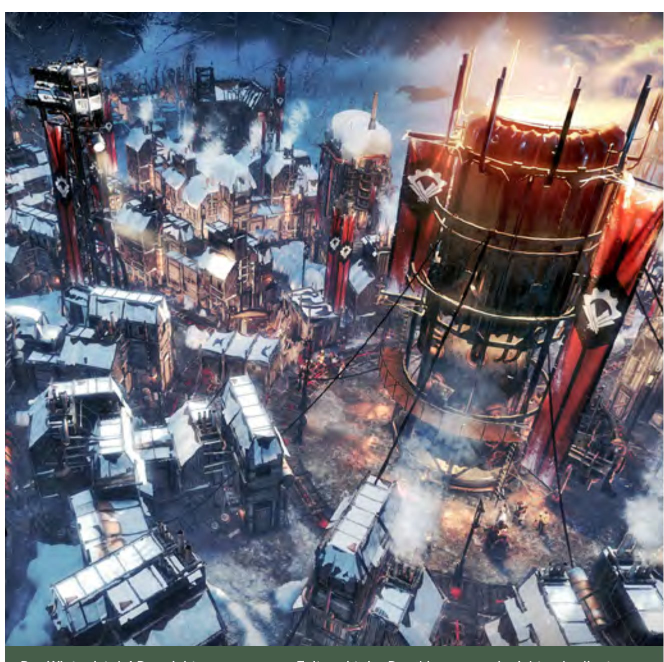
Gescheiterte Konsolen



Auch als reiner PC-Zocker hat man es sicher mitbekommen: PS5 und Xbox Series X sind erschienen, und beide verkaufen sich klasse. Doch in der Vergangenheit gab es auch Konsolen, die wie Blei in den Regalen lagen – wir blicken auf die größten Reinfälle und die Gründe zurück.

REPORT Seite 106

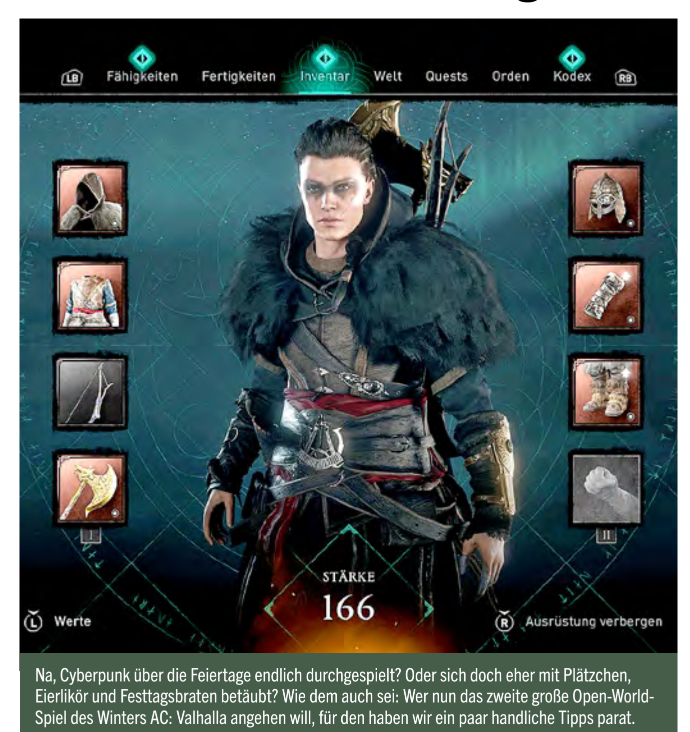
Dunkle Jahreszeit



Der Winter ist da! Das sieht man zwar zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht unbedingt am Wetter, aber an den deutlich kürzeren Tagen. Um auch spielerisch in Stimmung zu kommen, stellen wir euch die zehn frostige Survival-Spiele vor.

TIPPS & TRICKS Seite 110

AC: Valhalla – Grundlagen



Na, Cyberpunk über die Feiertage endlich durchgespielt? Oder sich doch eher mit Plätzchen, Eierlikör und Festtagsbraten betäubt? Wie dem auch sei: Wer nun das zweite große Open-World-Spiel des Winters AC: Valhalla angehen will, für den haben wir ein paar handliche Tipps parat.

HARDWARE Seite 112

Leergefegter Grafikkartenmarkt



Wer dieser Tage auf der Suche nach einer neuen Grafikkarte ist – sei es, um das Weihnachtsgeld zu investieren oder einen Defekt zu ersetzen –, der wird merken: Der Markt ist leer. Unser Hardware-Autor Herbert Funes geht den Ursachen dafür in seiner Kolumne auf den Grund.



Quelle aller Bilder und Fotos: Medienagentur plassma

Die Gescheiterten: Nicht jede Konsole war ein Hit

Normalerweise ist eine neue Konsolengeneration ein Grund zur Freude. Doch bei all dem Hype rund um Playstation 5 und Xbox Series X sollte niemand vergessen, dass nicht jedes Gerät bereits am ersten Tag ausverkauft war. Ganz im Gegenteil: Im Laufe der letzten Jahrzehnte kamen ein paar außergewöhnliche Flops auf den Markt.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

„Es gab zu wenig Spiele": Kaum eine Erklärung dürfte derart einleuchtend sein, warum eine Konsole letztlich gefloppt ist. Schließlich kann die Technik noch so fortschrittlich und ein Konzept noch so vielversprechend sein – wenn es am Ende nicht genügend Games für eine Plattform gibt, hat niemand etwas davon.

Mit dieser goldenen Regel wurde selbst der erfahrene Branchenriese Nintendo überrollt, als er 1996 mit dem Nintendo 64 in den Markt drängte. Zwar war die Konsole keineswegs ein Flop, jedoch verloren die Japaner ihre sicher geglaubte Vormachtstellung an den damaligen Neuling Sony und dessen erste Playstation. Der Hauptgrund: Die veraltete Modultechnologie des N64 schränkte Spieleentwickler unnötig ein, weshalb vor allem versierte Rollenspiel-Hersteller wie Squaresoft (Final Fantasy) oder Enix (Dragon Quest) das Lager wechselten und lieber für Sonys CD-Konsole produzierten.

Zum Glück hatte Nintendo stets genügend Ausdauer, konnte sich dank vorbildlicher Umsätze im Handheldsektor locker über Wasser halten und sich spätestens mit Wii sowie Switch nahezu vollständig erholen. Doch schon unser nächster Fall zeigt, dass ein solcher Konkurrenzkampf auch ganz anders ausgehen kann …

KEINE PUSTE MEHR

Sega zählte einst zu den beliebtesten Konsolenherstellern, auch wenn die Japaner ständig neue Fehlschläge in Kauf nehmen mussten. Das sowohl in Europa als auch den USA begehrte Mega Drive war beispielsweise in Fernost kein großer Hit, während umgekehrt der Saturn hierzulande wie Blei in den Regalen liegen blieb.

Trotzdem wollte Sega nicht so schnell aufgeben und zog mit der Dreamcast seine letzte Trumpfkarte. Die Konsole erschien in Japan bereits Ende 1998 und schlug in puncto Technik alle bis dato erhältlichen Konkurrenten um Längen. Leider erfolgte die Veröffentlichung für den westlichen Markt erst ein Jahr später, und der zeitliche Vorsprung war dahin. In der Zwischenzeit hatte Sony offiziell die Playstation 2 angekündigt und lockte mit einem damals revolutionären Feature, das sich als echter Game Changer entpuppte: Die schwarze Kiste war imstande, DVD-Filme abzuspielen



Die Dreamcast konnte leider nicht den Erfolg fahren, den sie verdient gehabt hätte. Die Sega-Konsole hatte zahlreiche tolle Exklusivtitel zu bieten, etwa das hier abgebildete Jet Set Radio.



Das erste Alien vs Predator erschien 1994 ausschließlich für den Atari Jaguar und gehörte zu den wenigen Kaufargumenten der exotischen Konsole.

– im Gegensatz zur Dreamcast, auf der ein exotisches GD-ROM-Laufwerk zum Einsatz kam.

Weil Sega es obendrein nicht verstand, die Dreamcast mit markanten Werbesprüchen an Mann und Frau zu bringen, verlor der Hersteller erneut gegen die geballte Marketingpower von Sony und etwas später auch gegen Microsoft und die erste Xbox. Selbst die zahlreichen Hits von Power Stone über Crazy Taxi bis Shenmue, die man ursprünglich nur auf der Dreamcast spielen konnte, verhinderten nicht, dass sich Sega als Hardware-Hersteller verabschiedete und sich künftig auf das Entwickeln von Spielen konzentrierte.

NIE EINE ECHTE CHANCE GEHABT

Unser nächster Kandidat hat einen ähnlichen Werdegang wie Sega durchgemacht, nur dass er das Kunststück mit einer und nicht mit drei Konsolen vollbrachte. Die Rede ist von NEC und der PC Engine: Das Gerät erschien 1987 inmitten des Wechsels von der 8-Bit- zur 16-Bit-Generation und konnte grafisch wie musikalisch erstaunlich gut mit dem ein Jahr später folgenden Mega Drive mithalten. Dank fähiger Entwickler wie Hudson, Namco und Irem profitierte die Konsole von höchst beeindruckenden Arcade-Adaptionen, darunter R-Type, Galaga 88 oder Mr. Heli.

Die PC Engine erlangte unter Videospielfreaks insbesondere in Deutschland echten Kultstatus. Das lag auch vor allem an der umfangreichen Berichterstattung der damaligen Spielemagazine Aktueller Software Markt (kurz ASM) und Power Play, die alle wichtigen PC-Engine-Highlights testeten und starke Games wie Gunhed oder Final Match Tennis mit außergewöhnlich hohen Wertungen ehrten. Zudem folgte bereits 1988 ein CD-ROM-Laufwerk für die Konsole. Und auch wenn die ersten CD-Titel wie Fighting Street alles andere als perfekt waren, so begeisterten im Laufe der Jahre fantastische Spielspaßperlen wie Ys Book 1 & 2, Dracula X: Rondo of Blood oder Seirei Senshi Spriggan.

Nun gab es an der ganzen Sache jedoch einen richtig blöden Haken: die PC Engine ist nie in Deutschland erschienen! Zunächst einmal setzte NEC den US-Release voll in den Sand: Dort debütierte die Konsole unter dem Namen TurboGrafx erst Mitte 1989 und somit nur wenige Wochen vor dem Mega Drive, womit NEC den Vorsprung aus Japan komplett verspielt hatte. Zum anderen steckte das Unternehmen viel zu viel Geld in die Vorproduktion, was ein 2014 bei Gamasutra veröffentlichter Artikel sehr ausführlich erläuterte. Demzufolge pochte die NEC-Chefetage zum Erscheinungstermin auf 750.000 Einheiten, sodass kaum Geld für solides Marketing übrigblieb.

Aus diesen Gründen floppte die TurboGrafx in den USA, und an eine nachträgliche Veröffentlichung in Europa war nicht mehr zu denken. Die Konsole wurde offiziell nur in einzelnen Ländern wie England, Frankreich oder Spanien verkauft, allerdings in Form eines lieblos vermarkteten Imports. Der Gipfel der Demütigung: Obwohl gerade viele deutsche Spielefans aufgrund der damaligen Berichterstattung in ASM und Power Play nach wie vor ein großes Herz für die PC Engine haben, wurden sie Anfang 2020 erneut übergangen. Zu diesem Zeitpunkt erschien nämlich die gelungene Mini-Variante PC Engine CoreGrafx, die nahezu alle wichtigen Spiele-Highlights vereint und zu den liebevollsten Konsolennachbauten gehört.

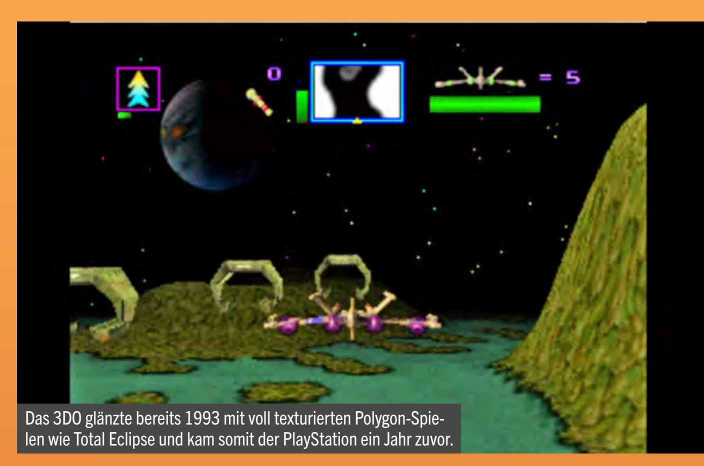
ATARIS VERZWEIFELTE VERSUCHE ZURÜCK ZUR MARKTFÜHRERSCHAFT

Bis hierhin haben wir uns auf Konsolen konzentriert, die trotz enttäuschender Umsätze einen guten Ruf genießen. Das gilt jedoch nicht unbedingt für die vielen Versuche des ehemaligen Branchenpioniers Atari, der sich innerhalb von gut einer Dekade selbst zersägte.

Der erste große Schlag erfolgte 1982, als die Führungsriege eine unsinnige Entscheidung nach der anderen fällte. Aufgrund einer Überproduktion von Atari-2600-Modulen als auch dem eher leidlich verbesserten Nachfolger Atari 5200 machte der US-Konzern herbe Verluste. Gezeichnet durch den damit zusammenhängenden großen Videospiel-Crash, wurde die Atari-Abteilung für Heimcomputer und Videospielkonsolen vom ehemaligen Commodore-Chef Jack Tramiel gekauft.

Mit dem Atari ST folgte 1985 zumindest ein ordentlicher Computer, wohingegen der Atari 7800 in keiner Weise mit dem technisch starken Nintendo Entertainment System mithalten konnte. Parallel dazu hatte der Spieleentwickler Epyx eine bahnbrechende Idee und konzipierte ein tragbares Videospielgerät, den Handy. Doch leider steckten die Kalifornier in finanziellen Schwierigkeiten und benötigten deshalb einen Partner. Während die japanischen Topfirmen allesamt absagten, blieb am Schluss nur einer übrig: Atari.

Trotz des Deals war Epyx noch im selben Jahr bankrott. Plötzlich hatte Atari im wahrsten Sinne des



Das 3DO glänzte bereits 1993 mit voll texturierten Polygon-Spielen wie Total Eclipse und kam somit der PlayStation ein Jahr zuvor.


Nein, das ist kein schlecht abfotografiertes Fernsehbild. So sah das furchtbare Psycho Killer (1991) für das CDTV wirklich aus.

Wortes ein technisch äußerst fortschrittliches Wunderkind in der Hand. Es besaß ein farbiges Display und einen sehr leistungsfähigen Grafikchip, der Objekte stufenlos vergrößern oder verkleinern konnte – wohlgemerkt ein Jahr vor dem Super Nintendo! Zwar fiel die Auflösung mit 160x102 Pixeln recht gering aus, dieses Manko konnten gewitzte Spieleentwickler dank der satten Farbpalette jedoch ausgleichen.

Der Handy wurde schlussendlich in Atari Lynx umbenannt und hätte eigentlich ein riesiger Erfolg sein können. Doch leider hatte die tolle Technik einen hohen Preis, sodass Atari für das klobige Handheld zum US-Release Ende 1989 knapp 180 US-Dollar und im Folgejahr in Deutschland stolze 399 D-Mark veranschlagte. Obendrein gab es Probleme mit dem Stromverbrauch; je nach verwendeten Batterien gingen dem Lynx innerhalb von ein bis vier Stunden die Lichter aus.

All das wäre halb so wild gewesen, wenn nicht zeitgleich Nintendo den Markt mit dem Game Boy aufgemischt hätte. Zwar konnte der kleine graue Kasten nur eine Handvoll Grüntöne darstellen, doch dafür hielten die Batterien bis zu 15 Stunden am Stück, die Anschaffungskosten waren halb so teuer und zahlreiche Top-Titel wie Tetris oder Super Mario Land sprachen ungewöhnlich viele Nicht-Spieler an. Zudem war der Game Boy im Gegensatz zum Lynx schön klein und kompakt, weshalb man ihn viel leichter überallhin mitnehmen konnte.

Noch schlimmer traf es Atari allerdings mit dem berühmt-berüchtigten Jaguar, mit dem man der kommenden Konsolengeneration in Form von Playstation, Sega Saturn und Nintendo 64 ernsthaft Konkurrenz machen wollte. Diesmal setzten die Amerikaner auf den Zeitvorteil gegenüber den Japanern und drückten die Konsole bereits 1993 auf den Markt. Mit einer aggressiven Werbekampagne wollte man potenzielle Käufer auf die vermeintliche 64-Bit-Fähigkeit verweisen, setzten doch Sony, Sega und Co. noch auf schnöde 32-Bit. Doch am Ende spielte der technische Aspekt keine Rolle, weil der Laie den Unterschied sowieso nicht verstand und – viel schlimmer – die Spiele definitiv nicht besser aussahen.

Nicht zuletzt scheiterte der Atari Jaguar an seiner viel zu kompliziert designten Hardware. Kurzum: Es war ein Grauen, ein Spiel für das Gerät zu entwickeln oder von einem anderen System umzusetzen. Zwar erschienen mit Tempest 2000 oder Alien vs Predator einige technisch sehr kompetente Titel. Doch unterm Strich war das Angebot viel zu dürftig, um gegen die geballte Macht aus Fernost zu bestehen.

DIE ZUM SCHEITERN VERURTEILTE REBELLION

Nahezu zeitgleich mit dem Jaguar-Debakel wollte noch anderes ins lukrative Videospielbusiness einsteigen: Trip Hawkins, der ehemalige Boss von Electronic Arts. Der Mann hatte nämlich einen Traum und gründete 1991 die Firma 3DO, um den Markt mit einer hochmodernen Konsole zu revolutionieren. Hawkins setzte vor allem auf das noch junge CD-ROM-Medium, das zum einen deutlich mehr Speicherplatz als ein gewöhnliches Modul zur Verfügung stellte und zum anderen dramatisch weniger Produktionskosten pro Stückzahl erforderte.

Hawkins wusste zudem nur allzu gut, wie hart umkämpft der Konsolenmarkt war. Also köderte er die Spieleentwickler mit einem sagenhaften Angebot und forderte für jede verkaufte CD läppische drei Dollar, während Nintendo oder Sega ein Vielfaches für ihre Module einstrichen.



Grottenschlechte Spiele wie Trevor McFur in the Crescent Galaxy (1993) sorgten dafür, dass der Atari Jaguar von Anfang an einen miesen Ruf hatte.

Blöderweise hatte man die Rechnung ohne die brutale Realität gemacht, schließlich verlangte die Konkurrenz nicht ohne Grund so viel Kohle. Denn nur so konnte man eine möglichst fortschrittliche Konsole zu einem möglichst niedrigen Preis auf den Markt bringen. Hawkins hingegen musste das Defizit durch den Gewinn bei den Hardwareumsätzen reinholen.

Hinzu kam die eher gewagte Idee, dass 3DO selbst gar keine Geräte produzieren sollte. Stattdessen verkaufte man die Lizenz an etablierte Elektronikhersteller wie Panasonic, Goldstar oder Samsung. Somit war es kein Wunder, dass am Ende ein abenteuerlich hoher Preis zustande kam – eine 3DO-Konsole war zum US-Release für knapp 700 Dollar zu haben. Zum Vergleich: Das Super Nintendo kostete zwei Jahre zuvor 200 Dollar, während zwei Jahre später selbst Segas Saturn mit 400 Dollar deutlich preisgünstiger gewesen ist.

Das 3DO wurde ungefähr zwei Jahre lang mit passablen Spielen versorgt, die vornehmlich von Electronic Arts stammten. Der Entwickler nutzte geschickt die technischen Vorzüge der Hardware, was unter anderem in der damals besten FIFA-Version resultierte. Außerdem feierten gar komplett neue Franchises wie die Rennspielreihe The Need for Speed ihr Debüt auf dem 3DO. Als 1995 Sonys PlayStation in Europa sowie den USA erschien und aus dem Stand heraus an 3DO vorbeizog, ließ EA seinen ehemaligen Chef allerdings gnadenlos im Regen stehen.

Demzufolge scheiterte die Idee an ihren viel zu hochgesteckten Ambitionen und dem daraus resultierenden Anschaffungspreis, der so manchen Videospielenthusiasten zum Verkauf seiner alten Konsole mitsamt Spielen nötigte. Eine Entscheidung, die er gut 20 Jahre später bitter bereut haben dürfte, als er erstmals die aktuellen Ebay-Preise gut erhaltener Super-Nintendo-Module sichtete ...

Am Rande sei noch das Debakel rund um Philips CD-i erwähnt, das ebenfalls mit der CD-Technologie auftrumpfen und obendrein den Kunden mit hippen Multimedia-Fähigkeiten locken wollte. Philips gelang gar ein einmaliger Deal mit Nintendo und erhielt die Lizenzen von Mario und Zelda. Doch die exklusiv für das CD-i entwickelten Spiele waren im besten Falle langweilig (Hotel Mario) – und im schlimmsten unspielbarer Schrott (Link: Die Fratzen des Bösen). Schnell versank das CD-i in der Versenkung.

NICHTS HALBES UND NICHTS GANZES

Waren 3DO, Philips und Atari immerhin um Innovationen bemüht, setzte ein weiterer Hardware-Hersteller auf möglichst wenig Aufwand: Commodore. Nach dem großen Erfolg mit den Heimcomputern C64 und Amiga wollte man ebenfalls ins Konsolen- und vor allem Multimedia-Geschäft einsteigen. Der erbärmliche Versuch erblickte



Die Dogfight-Simulation Warbirds (1991) gehörte zu den technisch beeindruckendsten Spielen für das Atari Lynx. Die Entwickler nutzten den fortschrittlichen Grafikchip des Handhelds hervorragend aus.

Der 2004 veröffentlichte Ego-Shooter Ashen zählte zu den wenigen Exklusivtiteln für Nokias N-Gage und bleibt mangels Emulators bis heute Besitzern des glücklosen Spiele-Handys vorbehalten.

Ein Gruppenbild gescheiterter Konsolen: In der oberen Reihe seht ihr den Atari 7800, den Virtual Boy, die R-Zone und den Atari Jaguar. In der unteren Reihe sind der Amiga CD32, das 3DO von Panasonic und Philips CD-i vereint. In der Mitte liegt zudem gut versteckt ein Atari Lynx.

1991 in Form des CDTV das Licht der Welt – und entpuppte sich als eine der größten Lachnummern der Branche.

In dem bulligen Gehäuse steckte im Prinzip ein stinknormaler Amiga plus CD-Laufwerk, der jedoch etwa doppelt so viel kostete. Die Spieleauswahl beschränkte sich einerseits auf wenige Umsetzungen, die nahezu identisch mit den Diskettenversionen waren und allenfalls bessere Musik boten. Die direkt für das CD-Medium entwickelten Multimedia-Machwerke waren wiederum von derart unterirdischer Qualität, dass „Kleinode" wie The Hound of Baskervilles oder Psycho Killer in die Annalen der schlechtesten Videospiele aller Zeiten eingingen.

Dabei war das CDTV nicht der einzige Versuch seitens Commodore, eine alte Hardware in Konsolenform neu zu verkaufen. Bereits ein Jahr zuvor versuchte man mit dem Commodore 64 Games System die Laufzeit des beliebten „Brotkasten" zu verlängern und winkte blind Spiele wie Terminator 2: Judgement Day durch, bei denen man zum Start zwingend auf die Leertaste drücken musste. Doof nur, wenn mangels Tastatur keine solche existierte und damit das Modul komplett unbrauchbar war!

Einzig das im Jahre 1993 folgende Amiga CD32 hatte eine winzig kleine Daseinsberechtigung. Zwar kombinierte Commodore erneut ein CD-Laufwerk mit einem altbekannten Amiga 1200, jedoch war dieser Computer mit seinem verbesserten AGA-Grafikchipsatz weniger verbreitet und die Preisgestaltung entpuppte sich im Vergleich zum CDTV als fairer.

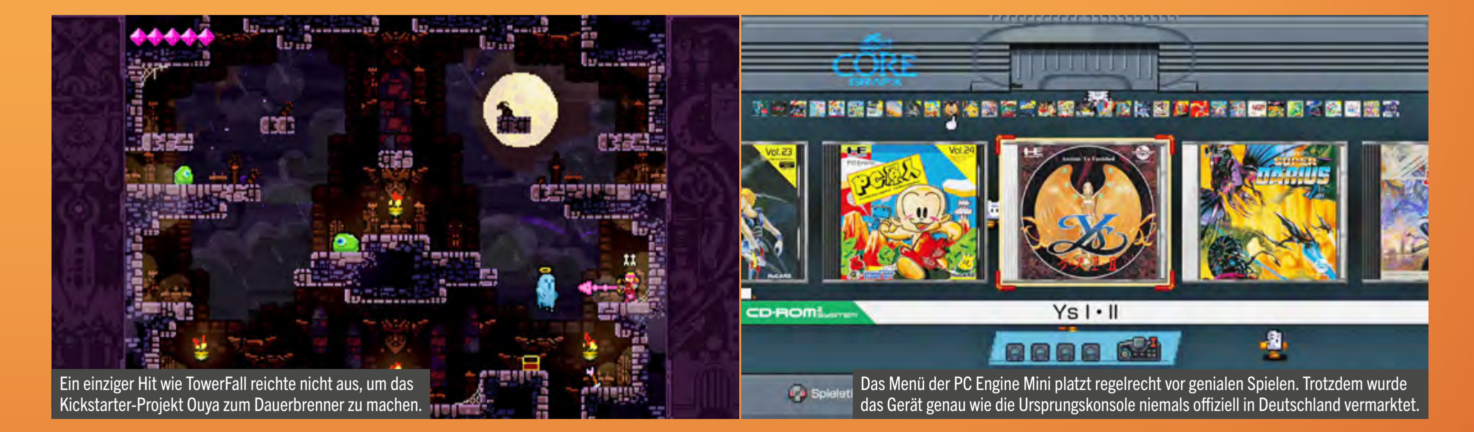
Im Übrigen kam nicht nur Commodore auf die wahnwitzige Idee, einen etablierten Computer in kastrierter Version als Konsole zu verkaufen. So war es Apple persönlich, die 1996 in einer Kooperation mit Bandai eine Bruchlandung hinlegten und mit dem Apple Bandai Pippin einen monumentalen Flop zauberten. Im Gehäuse steckte ein alter Macintosh-Computer, den man für satte 600 Dollar an den Mann bringen wollte. Die mickrige Software-Auswahl bestand ähnlich wie beim CDTV größtenteils aus schlechten Edutainment- und Multimedia-Programmen, während die wenigen verfügbaren Spiele wie Shock Wave oder The Journeyman Project bereits seit Jahren auf anderen Systemen erhältlich waren.

TOD DURCH INNOVATION

Während sich also manche Hersteller zu sehr auf ihren eigenen Lorbeeren ausruhten, scheiterten andere aufgrund waghalsiger Ideen, für die die Welt noch nicht bereit gewesen ist. Der wohl bekannteste Fall dürfte Nintendos unrühmlicher Virtual Boy aus dem Jahr 1995 sein, den die Japaner allen Ernstes als Game-Boy-Nachfolger etablieren wollten.

Was als ehrbarer Versuch begann, Virtual-Reality-Technologie massenmarkttauglich zu machen, endete in einem beispiellosen Fiasko. Der Käufer erhielt einen klobigen, schlecht handhabbaren Kasten, den man mit einem Ständer auf einen Tisch stellen musste. Danach presste er seinen Kopf an das Gerät und hatte zwei kleine Bildschirme direkt vor Augen.

Die gute Nachricht: Der räumliche Effekt funktionierte auf den ersten Blick erstaunlich gut. Die schlechte Nachricht: Der Virtual



Ein einziger Hit wie TowerFall reichte nicht aus, um das Kickstarter-Projekt Ouya zum Dauerbrenner zu machen.

Das Menü der PC Engine Mini platzt regelrecht vor genialen Spielen. Trotzdem wurde das Gerät genau wie die Ursprungskonsole niemals offiziell in Deutschland vermarktet.


Dank CD-ROM-Laufwerk wurde die PC Engine auch sechs Jahre nach ihrem Release mit tollen Spielen versorgt – wie dem hier zu sehenden Dracula X: Rondo of Blood.


Mario Clash (1995) wäre eigentlich ein ganz witziges Arcade-Spiel, wenn es nicht extra für den Kopfschmerzen erzeugenden Virtual Boy entwickelt worden wäre.

Boy spuckte ausschließlich rote Farben aus, was bei nahezu jedem Spieler nach gut einer halben Stunde in Kopfschmerzen ausartete. Dabei zeigten einzelne Titel wie Mario Clash oder Virtual Boy Wario Land, dass Nintendo nach wie vor einige richtig gute Spieledesigner beschäftigte.

Der Virtual Boy ist euch noch nicht grottig genug? Dann empfehlen wir einen Blick auf die R-Zone, der vielleicht schlechtesten Videospielhardware aller Zeiten. Verantwortlich für diese Katastrophe war niemand Geringeres als der Hersteller Tiger, der seit Jahren den US-Markt mit billigen LCD-Minihandhelds überflutete und sich beim Anblick des Virtual Boy dachte: „Hey, das können wir auch – nur in viel billiger!“

Entsprechend gab es bei der R-Zone keine zwei Bildschirme, sondern nur einen winzig kleinen, den man sich mit einem Band über seinen Kopf schnallte. Anschließend musste man regelrecht mit seinen Augen über Kreuz nach oben und auf eine kleine Glasscheibe schielen, auf der das Spiel gespiegelt wurde. Wohlgemerkt war dieses von der gleichen Qualität eines Tiger-Handhelds und beschränkte sich ähnlich wie der Virtual Boy auf das Darstellen eines roten Farbtons. Uff ...

DIE GRÖSSTE LUFTBLASE ALLER ZEITEN

Springen wir nun in die 2010er-Jahre und widmen uns einem relativ jungen Flop, der eng mit der Crowdfunding-Plattform Kickstarter zusammenhängt. Diese hatte sich im Laufe der Zeit als eine wichtige Größe der Branche etabliert, aus der bislang ein paar wirklich starke Produkte entsprungen sind.

Einer der finanziellen Höhepunkte erzielte 2012 ein völlig unbekannter Entwickler namens Ouya, der mit seiner gleichnamigen Konsole den Markt kräftig aufmischen wollte. Diesmal war es explizit der günstige Preis, der die Kunden auf Anhieb überzeugen sollte: Jeder konnte sich im Rahmen der Vorfinanzierung für schlappe 99 Dollar ein Exemplar mitsamt Controller sichern, das komplett auf digitale Spielekäufe setzte und auf einem Android-Betriebssystem basierte.

Im Prinzip war Ouya also nichts weiter als ein rein auf Games ausgerichtetes Smartphone, das man an seinen großen Fernseher anschließen konnte – eine Idee, die durchaus Anklang fand. Zudem sollte die Konsole gezielt Hobby-Entwickler ansprechen, um mit ihr problemlos eigene Spiele auszutüfteln und zu vermarkten.

Am Ende der vierwöchigen Kickstarter-Kampagne hatte Ouya mehr als acht Millionen Dollar eingesammelt – bezogen auf Videospielprojekte und den gegebenen Zeitraum bis heute ein Rekord. Leider machte sich genauso schnell Ernüchterung breit, als die ersten Geräte im Frühjahr 2013 verschickt wurden. Zunächst einmal hatten viele Backer schlichtweg nicht damit gerechnet, eine unfertige Version zu erhalten. Als besonders problematisch entpuppte sich der Controller, der unter anderem an klemmenden Tasten litt. Die klägliche Spieleauswahl enttäuschte ebenso und sollte nie wirklich an Fahrt aufnehmen – auch nicht, als drei Monate später das finale Produkt für den Markt freigegeben wurde. Man hatte zwar in der Tat Dutzende von Games zur Auswahl, doch ein Großteil waren Umsetzungen altbekannter Indie-Titel oder kleine Demos.

Die einzige positive Ausnahme: der Multiplayer-Titel TowerFall von Matt Makes Games, der sechs Monate lang Ouya-exklusiv blieb. Manche Journalisten priesen das Spiel gar als Killer Application an, für die sich allein der Kauf der Hardware lohne. Allerdings kam im gleichen Zuge ein weiteres Problem zum Vorschein: Der Reiz von TowerFall entfaltete sich erst so richtig im Vier-Spieler-Modus, der wiederum nur offline funktionierte. Ergo benötigte man neben dem beigelegten Controller noch drei weitere Gamepads, um das wahre Potenzial von Towerfall auszuschöpfen. Und das wiederum überstieg den Preis der 99-Dollar-Hardware recht deutlich.

Spätestens als TowerFall mit dem Zusatz „Ascension“ für den PC sowie gängige Konsolen veröffentlicht wurde, war es vorbei mit Ouya. Ein einziger Hit, der letztlich auch nur auf 7000 Verkäufe kam, reichte bei Weitem nicht, um die Firma am Laufen zu halten. Sie wurde deshalb 2015 an Razer verkauft und die Produktion neuer Einheiten sogleich eingestellt.



Papers, Please wurde erst vor einigen Monaten in einer streng limitierten Auflage für die PlayStation Vita produziert und war innerhalb von wenigen Sekunden ausverkauft.

GUT GEMEINT IST TROTZDEM VERLOREN

Das Konzept von Ouya und Android-fähigen Smartphones bringt uns direkt zum nächsten Thema. Könnt ihr euch noch an die Zeiten erinnern, in denen ein Handy einzig und allein zum Telefonieren gedacht war? Als selbst das Schreiben von Nachrichten via SMS mangels Touchpads äußerst fummelig war? Und niemand technisch hochwertige Spiele erwartete?

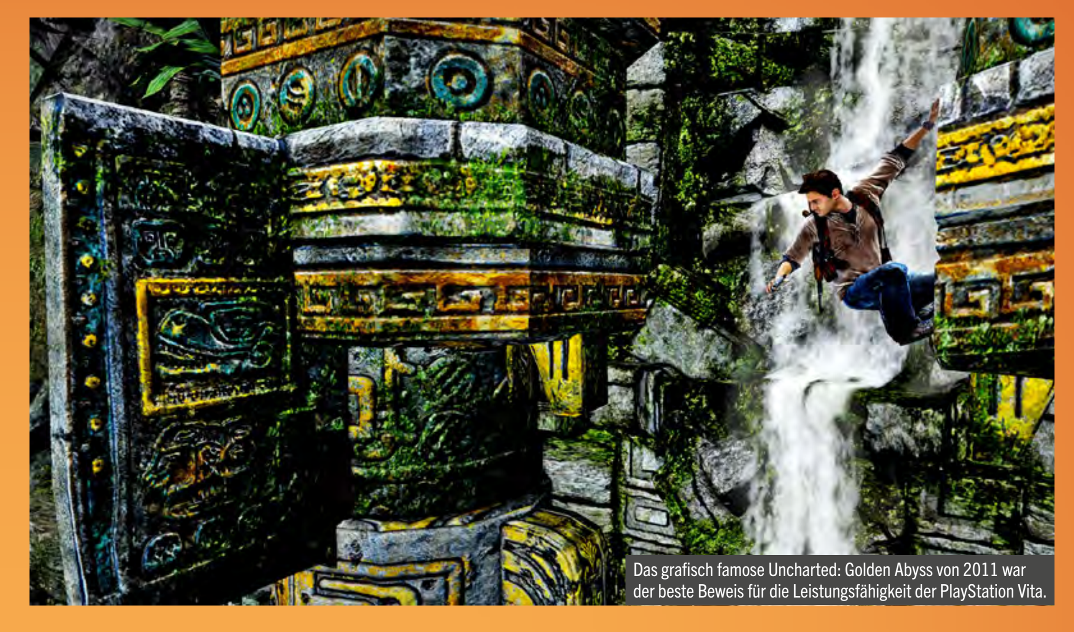
Es dürfte kein Geheimnis sein, dass Apple der Durchbruch vom reinen Telefonwerkzeug zur Multimedia-Wundertüte Mitte der 2000er Jahre mit dem iPhone gelang. Dabei gab es schon vorher ein

paar vergleichbare Ansätze, zum Beispiel die Produkte von Blackberry. Doch keiner war so ambitioniert wie Nokia mit seinem N-Gage, mit dem man gleichzeitig den Handy- und den Handheld-Markt angreifen wollte.

Die Idee klang eigentlich richtig gut: Man nehme ein ganz normales Handy und füge eine tragbare Videospielkonsole hinzu. Wo Spiele auf dem damals aktuellen Game Boy Advance auf Modulen untergebracht waren, schlummerten sie hier auf flachen Cartridges, die von der Form an Sim-Karten erinnerten. Mit Sonic, Tomb Raider und FIFA Football 2004 hatte Nokia sowohl zugkräftige Namen in der Tasche als auch einige große Hersteller zur Mitarbeit überzeugen können. Im Laufe des ersten Jahres sollten zudem mit dem Ego-Shooter Ashen, dem The-Elder-Scrolls-Ableger Shadowkey sowie dem Strategietitel Pathway to Glory einige gelungene Exklusivtitel folgen, die bis heute für kein anderes System umgesetzt wurden.

Dennoch floppte der Ende 2003 eingeführte Hybrid und verschwand bereits nach zwei Jahren vom Markt. Und warum? Weil Nokia beim Design ein paar wirklich selten dämliche Fehler unterlaufen sind, die völlig vermeidbar gewesen wären.

Zunächst einmal integrierten die Finnen den Cartridge-Slot äußerst ungünstig, sodass man zum Wechseln eines Spiels stets den Akku entfernen musste. Des Weiteren entschieden sie sich für einen hochkantigen Bildschirm – was besonders bei einem rasanten Jump‘n‘Run wie SonicN automatisch zu Übersichtsproblemen führte. Und nicht zuletzt sah es einfach dämlich aus, mit dem Ding zu telefonieren: Weil die Hör- und Sprechmuschel an der Oberkante eingebettet waren, musste man das N-Gage seitlich ans Ohr halten.



Das grafisch famose Uncharted: Golden Abyss von 2011 war der beste Beweis für die Leistungsfähigkeit der PlayStation Vita.

Nokia versuchte die meisten Fehler ein Jahr später mit dem N-Gage QD zu korrigieren, doch das Kind war längst in den Brunnen gefallen. Der Hype um N-Gage war vorbei, die Spielehersteller verließen das Boot in Scharen – und am Ende blieben die Konsumenten man lieber bei der Kombination aus gewöhnlichem Handy sowie Game Boy Advance.

VOM MASSENMARKT-GRAB ZUM SAMMLER-HIT

Wir schließen unsere Reise durch die Welt der gescheiterten Konsolen mit einer versöhnlichen Geschichte, die zeigen soll: Manchmal dauert es eben ein klein wenig, bis eine neue Hardware die Herzen der Videospieler erobert.

Sonys Erfolge mit der Marke PlayStation sind oberflächlich betrachtet makellos, doch in einer Hinsicht musste das Unternehmen eine herbe Niederlage einstecken: bei den Handhelds. Während der erste Versuch in Form der PlayStation Portable noch als solider Achtungserfolg zählt, legte der Quasi-Nachfolger, die PlayStation Vita, eine unschöne Bruchlandung hin.

Mit dem Japan-Release Ende 2011 und dem Europa/US-Einstand Anfang 2012 sah noch alles rosig aus, allein dank solch grafisch fantastischer Titel wie Uncharted: Golden Abyss. Doch schnell zeigte sich, dass die PS Vita es neben dem etablierten Nintendo DS sowie dem hart ausgefochtenen Mobile-Markt ziemlich schwer haben würde. Schließlich hatten Smartphones inzwischen ein technisches Niveau erreicht, das definitiv mit der Vita mithalten konnte.

Entsprechend zogen die Vita-Verkäufe nie so richtig an. Die Euphorie um das potente Handheld versiegte innerhalb des ersten Jahres und bereits 2014 hatte man das Gefühl, Sony selbst habe keine Lust mehr die Vita zu unterstützen. Anstatt neue Titel anzukündigen oder gar zu entwickeln, wurde die Vita vielmehr als Addon für die Playstation 4 beworben. Dank Remote Play war es nämlich möglich, die Spiele der Standkonsole auf den tragbaren Bildschirm zu streamen.

Nichtsdestotrotz ist die Vita ein sehr leistungsfähiges Spielzeug und vertraute im Gegensatz zu den Smartphones nicht nur digitalen, sondern auch physischen Spieleveröffentlichungen. Das wiederum sprach sich in der Indie-Szene herum, weshalb sich die PlayStation Vita klammheimlich zum Auffangbecken limitierter Sammleredition wie Retro City Rampage, Papers, Please oder Cursed Castilla mauserte.

Auf diese Weise entstand eines der derzeit beliebtesten Vertriebsmodelle für physische Spiele, was man am besten am Erfolg von Limited Run Games sieht. Die Jungs haben seit 2015 Hunderte von Perlen auf Cartridge oder später auch Bluray veröffentlicht, die ansonsten nie das Innere einer Plastikschachtel gesehen hätten. Und das wiederum wäre vielleicht ohne die vermeintlich gescheiterte PlayStation Vita nie passiert … ❑



Der 2019 erschienene Capcom Home Arcade vereinte mehrere emulierte Spielhallenautomaten mit zwei protzigen Joysticks, um echtes Arcade-Feeling zu erzeugen. Leider war das Gerät mit 229 Euro alles andere als günstig und litt unter zahlreichen Kinderkrankheiten, weshalb es vor wenigen Monaten von den meisten Händlern zum halben Preis verschleudert wurde.

Dunkle Jahreszeit:

Die zehn besten Winter-Survival-Games

Mit den ersten Minusgraden vor der Haustüre kommen uns Spiele gerade recht, die uns als einsamen Überlebenden in einer eisigen Welt aussetzen. Wir nennen euch die zehn besten Spiele, um eure Fantasie von einem warmen Kissenfort mit Stahlbetonmauer und Claymoreminen-Perimeterverteidigung auszuleben.

Von: Christian Schmid & Sascha Lohmüller

Klirrende Kälte, ein warmes Feuer und viel Munition: Spiele, die uns in ein feindliches Winterwunderland führen, sind wie geschaffen dafür, um ein Gefühl von „wir gegen die Welt" aufzubauen und es sich im warmen Heim mit einer Tasse Kakao so richtig gemütlich zu machen. Euch verlangt es stattdessen nach eisiger Verzweiflung und einem echten Überlebenskampf, rot an Zähnen und Klauen? Auch in dem Fall haben wir die richtige Abendunterhaltung für euch! Wir stellen euch die zehn besten Winter-Survival-Games vor, egal ob es sich um den bequemen Bunkerbau oder möglichst kreative Arten und Weisen handelt, Erfrierungen zu sammeln.

Wichtig ist uns an dieser Liste erstens, dass das Winterthema deutlich erkennbar ist. Spiele, die lediglich eine frostige Jahreszeit enthalten und ansonsten Standard-Survival darstellen, meiden wir. Zweitens wurde diese Rangliste nach Atmosphäre und Qualität der Spiele erstellt – sprich, in dem Moment, in dem eines der Spiele auf der Liste auftaucht, ist es unserer Meinung nach auch empfehlenswert. Zu guter Letzt warnen wir Grafik-Puristen, dass wir in diesem Fall keine Rücksicht auf eine schicke Optik nehmen, sondern vor allem auf Detailarbeit und eine selbst vor dem Monitor spürbare Winterstimmung achten. Alles Klar? Dann legt euren Parka an und zündet eure Magnesiumfackeln, denn es wird kalt! ❑

Platz 10: **Arctico**

Wir starten mit einem Vertreter der Kategorie „Heißer Kakao und dicke Mauern": In Arctico erkundet ihr die Arktis mit euren treuen Schlittenhunden, einem Flugzeug und dem Willen, neue und interessante Dinge zu sehen. Nach und nach baut ihr eure Basis aus, lernt das Eisangeln und errichtet hydroponische Anlagen im Inneren eures warmen Heims. Wirklich „Überleben" muss man nur dann, wenn fernab der Heimat ein Unfall geschieht – denn dann steht euch der lange und beschwerliche Weg über das Eisschelf bevor, ehe ihr wieder in euer trautes Heim zurückkehren könnt. Durch seinen recht soliden Early-Access-Status bietet Arctico vor allem lange Spaziergänge, entspanntes Werkeln und Ruhe; ein echtes Ziel gibt es nicht. Das liegt vor allem daran, dass das Spiel zu Beginn der Entwicklung noch „Eternal Winter" hieß und deutlich härte Survival-Elemente bot. Die Richtung änderte sich und heraus kam ein angenehmer Spaziersimulator für Freunde leichter Survivalkost.



Leichte Überlebensmechaniken, eine schöne Landschaft und Basisbau: Arctico ist ein Early-Access-Spiel für Freunde von Kissenforts und Kakao.

Platz 9: **ICY: Frostbite Edition**

Nach dem Fall der menschlichen Zivilisation führt ihr eure Familie in ICY durch ein gefrorenes Niemandsland und versucht dabei, möglichst lange am Leben zu bleiben. Das Rollenspiel gibt euch die Möglichkeit eure Familienmitglieder einzeln zu erstellen – Spezialisierungen wie Verhandlungskünstler, Soldaten und Jäger lohnen sich hier stark. Auf einem umfangreichen Spielfeld bewegt ihr eure kleine Familienbande, besucht Dörfer, verteidigt euch gegen angreifende Banditen und trefft harte Entscheidungen. Der kleine Indie-Entwickler Inner Void schafft es dabei, dank der liebevoll handgezeichneten Figuren und Hintergründe, die Grafik-Hürde erfolgreich auszutricksen. ICY bietet durch sein hervorragendes Writing und seine dramatischen Mini-Geschichten vor allem Story-fixierten Überlebensliebhabern eine Menge Unterhaltung.

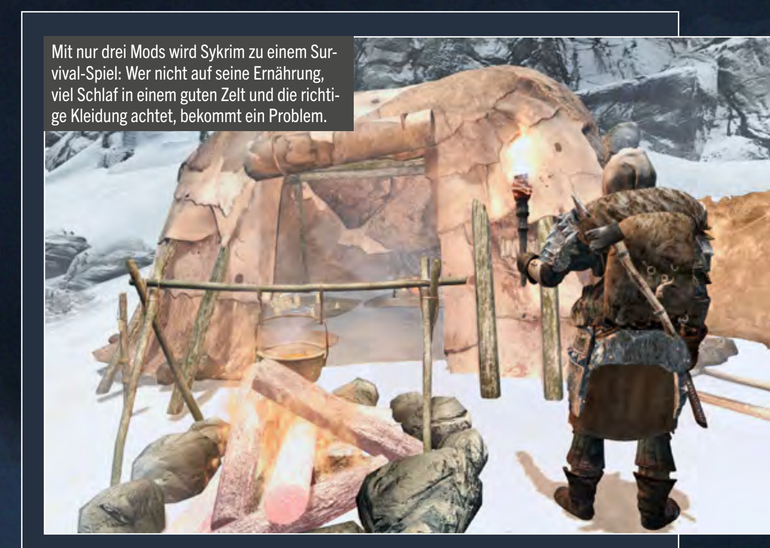


Eine gute Story, die den Spieler vor eine Menge Entscheidungen stellt: ICY fährt auch ohne umwerfende Grafik große Freiheit und wichtige Entscheidungen auf.

Platz 8: **Near Death**

Mit Near Death kommen wir zu einer weitgehend unbekannten Perle unter den Survival-Spielen. Als von der Außenwelt abgeschnittene Forscherin versucht ihr im arktischen Winter, während eines Schneesturmes in einer größtenteils zerstörten Forschungsstation zu überleben. Wenn sich das nach einer Menge Hindernissen anhört, dann habt ihr völlig Recht: Neben absoluter Finsternis erwartet euch ein Temperatursystem, dass die Wärme in der Forschungsstation simuliert und zum Beispiel Stahltüren zufrieren lässt. Trotz der extrem harten Prämisse ist Near Death erstaunlich einsteigerfreundlich und kann selbst von absoluten Survival-Neulingen mit ein wenig Planung gut bewältigt werden. Bonus: Die Fax-Kommunikation zwischen der zerstörten Sutro-Station und der McMurdo-Station ist kurzweilig und verpasst dem Spiel trotz seines desolaten Settings eine Menge Charakter.


In Near Death kämpft ihr gegen Finsternis und Frost. Das Spiel simuliert die Kälte in allen Basis-Räumen, sodass ihr euch Inseln aus Wärme bauen könnt.

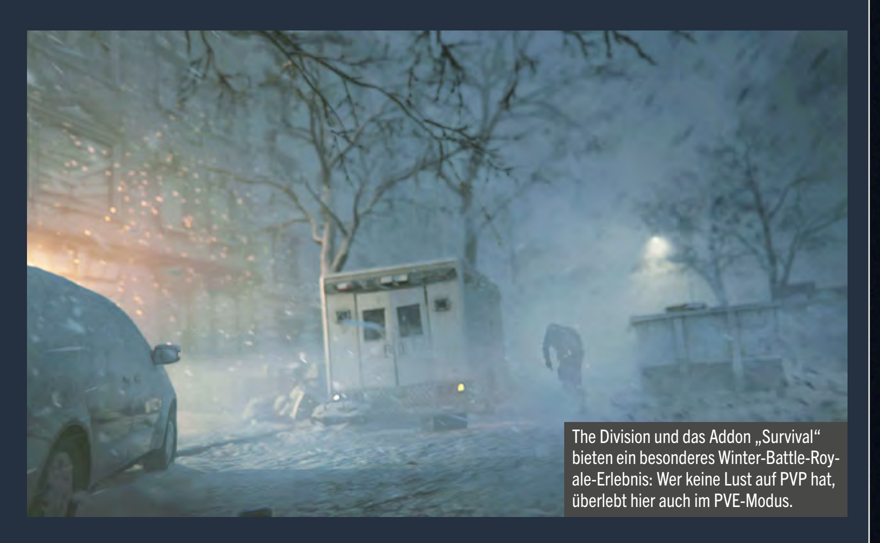

Mit nur drei Mods wird Sykrim zu einem Survival-Spiel: Wer nicht auf seine Ernährung, viel Schlaf in einem guten Zelt und die richtige Kleidung achtet, bekommt ein Problem.

Platz 7: **Skyrim mit Frostfall, Wet and Cold und Realistic Needs**

Wie könnte es anders kommen: Skyrim befindet sich auf dieser Liste. Statt im frostigen Himmelsrand jedoch im sprichwörtlichen Ketten-Bikini herumzuturnen, könnt ihr euer Abenteuer mit nur drei Handgriffen zu einem echten Überlebenskampf machen. Die Mods Frostfall, Wet and Cold und Realistic Needs stellen die ideale Survival-Kombination dar. Frostfall integriert ein Temperatursystem, das sowohl eure Umgebung, eure getragene Kleidung als auch das aktuelle Wetter mit einberechnet und euch im schlimmsten Fall tatsächlich erfrieren lässt. Mit der kompatiblen Mod Wet and Cold werden sogar Flüsse und Regenschauer zu einer Gefahr, denn wer zum Beispiel in nassen Fellklamotten in Ostmarsch herumspaziert, erfriert ebenfalls. Realistic Needs zwingt euch schließlich dazu, regelmäßig zu essen und zu trinken, denn ein gut genährter Abenteurer ist robust und kann auch den ebenfalls „verbesserten“ Krankheiten besser widerstehen. Unser Tipp: Gekochte Nahrung ist euer Freund. Viel Spaß beim Schlottern!

Platz 6: **The Division: Survival**

Der erste Teil von Tom Clancy's: The Division besitzt einen DLC-Modus, der durch seine gute Umsetzung des Battle-Royale-Prinzips selbst heute noch Spieler lockt: Survival versetzt euch in das von einem Virus verheerte New York, inmitten eines Jahrhundert-Schneesturmes. Nach einem Helikopterabsturz kämpft ihr um warme Kleidung, Wasser und Nahrung, während eine Sepsis droht, euch ohne medizinische Versorgung innerhalb einer Stunde zu töten. Bastelt eine Filtermaske, schnappt euch das Antivirus und sorgt dafür, dass ihr derjenige seid, der vom einzigen Rettungshelikopter extrahiert wird. Das Besondere: Wer keine Lust auf PvP-Action hat, kann auch im PvE-Modus mit anderen Spielern zocken! Survival ist so gut, dass die Anschaffung von The Division (bei einem Sale) alleine durch diesen Modus gerechtfertigt ist.


The Division und das Addon „Survival" bieten ein besonderes Winter-Battle-Royale-Erlebnis: Wer keine Lust auf PVP hat, überlebt hier auch im PVE-Modus.

Platz 5: **The Red Lantern**


Hundeliebhaber mit einem Faible für Abenteuerspielbücher werden mit The Red Lantern sehr glücklich. Die Schlittenreise fällt oft sehr emotional aus.

Als hundeaffine Überlebenskünstlerin versucht ihr in The Red Lantern euren Weg nach Hause zu finden. Die Wildnis von Alaska legt euch dabei eine Menge Steine in den Weg, die ihr jedoch mit schneller Reaktionsgabe, gesundem Menschenverstand und ein wenig Vorsicht gut bewältigen könnt. Der Weg ist hier das Ziel, denn die Hundeführerin und ihre fünf Schlittenhunde haben eine Menge Charakter. Wenn sich zum Beispiel der Leithund bei der Verteidigung des Rudels verletzt, wird die treue Seele mit seinem Namen angesprochen und versorgt – da ist es schwer, nicht vor dem Bildschirm mitzuleiden. Wer stirbt, erhält eine clevere „alles nur ein Traum"-Sequenz und startet von Neuem. Alles zusammen ergibt das ein spannendes Abenteuer, ohne den Spieler jedoch zu sehr herauszufordern. Wer Spannung, Emotionen und Hunde mag, ist hier goldrichtig.

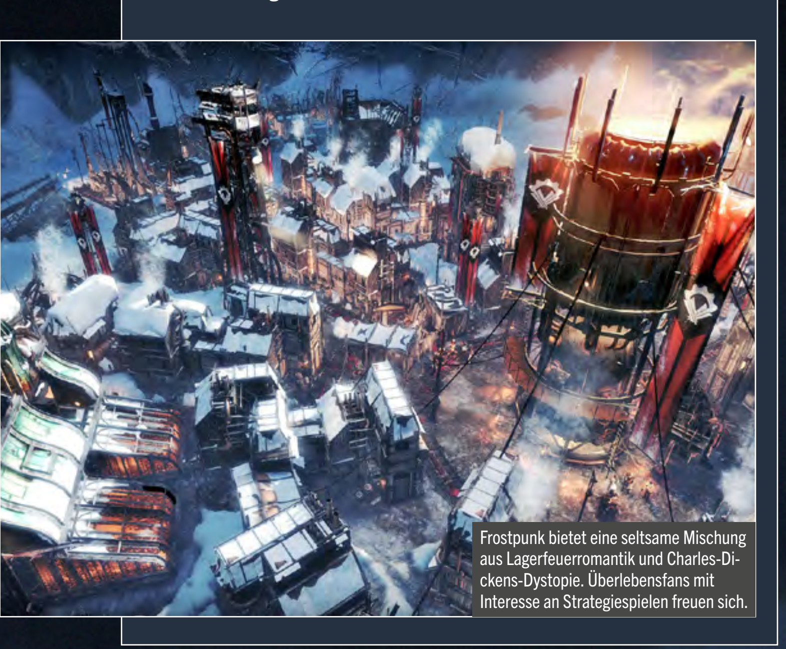
Platz 4: **Project Winter**

Mit Project Winter erwartet den Spieler eine eisige Version von Among Us, in der acht Spieler um ihr Überleben kämpfen. Bären, Minustemperaturen und Hunger machen euch dabei ebenso zu schaffen wie Verräter. Richtig gelesen, unter den acht Spielern finden sich immer zwei Personen, die euch am liebsten als steif gefrorene Leiche sehen würden. Das gut designte Spielfeld und die düster-ulkige Grafik machen Project Winter zu einer echten Perle unter den sozialen Deduktionsspielen. Vergiftet eure Mitspieler, lasst sie bei einem Wolfsangriff im Stich oder schlagt sie in einem Schneesturm tot – die Möglichkeiten zum Verrat sind vielfältig und oft nur durch den Einfallsreichtum der Verräter begrenzt. Klasse!

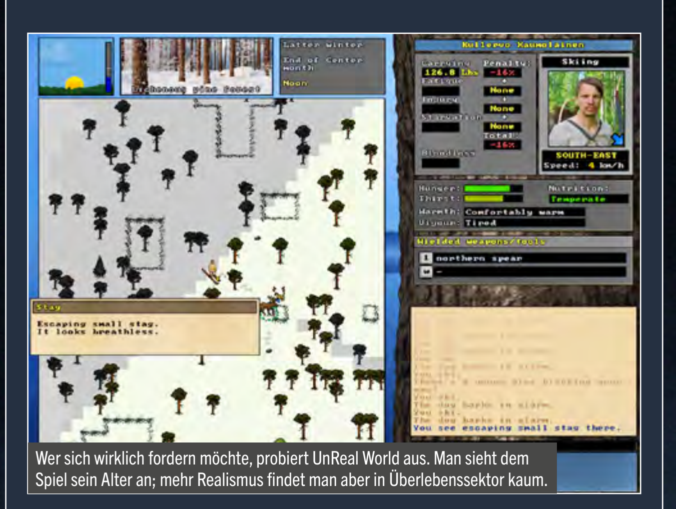

Mit einer knuffigen Grafik, toll designten Spielfeldern und absolut bösartigen Mord-Möglichkeiten spricht Project Winter frostige Among-Us-Fans an.

Platz 3: **Frostpunk**

In einer postapokalyptischen Welt scharen sich einige wenige Überlebende um einen gigantischen, lebensspendenden Ofen. Ihr seid im Strategietitel Frostpunk Anführer der letzten Stadt und müsst ihren turmhohen, dampfbetriebenen Schlund mit allen Mitteln am Leben halten. Das beinhaltet harte Entscheidungen wie die Rationierung von Nahrungsmitteln, die drakonische Bestrafung von Verbrechern und die „kreative Beschaffung neuer Arbeitskräfte“. Wer schon immer die volle Wucht einer Gesellschaft, die in letzten Zügen liegt, spüren und dabei nicht auf gemütliche Lagerfeuerstimmung und Basisbau verzichten wollte, liegt mit Frostpunk richtig. Seltsam aber gut!


Frostpunk bietet eine seltsame Mischung aus Lagerfeuerromantik und Charles-Dickens-Dystopie. Überlebensfans mit Interesse an Strategiespielen freuen sich.

Platz 2: **UnReal World**



Wer sich wirklich fordern möchte, probiert UnReal World aus. Man sieht dem Spiel sein Alter an; mehr Realismus findet man aber in Überlebenssektor kaum.

UnReal World ist sowohl das erste Open-World-Survival-Spiel, als auch das Spiel mit dem längsten Update Support aller Zeiten – schaut im Guinessbuch der Weltrekorde nach, wenn ihr uns nicht glaubt. Als Eisenzeit-Urmensch im vorchristlichen Finnland versucht ihr in diesem Roguelike, mit allen Mitteln am Leben zu bleiben. Die Temperaturen sind ohnehin unterirdisch und wer auch nur einen einzigen finnischen Winter überlebt, kann stolz auf sich sein. Handelt mit euren Nachbarn, baut Hütten, ernährt euch vom Land … oder verprügelt eure Bekannten und stehlt ihre Klamotten, um nicht zu erfrieren. UnReal World ist das härteste und gleichzeitig detaillierteste Spiel auf dieser Liste; wer unerbittlichen Realismus schätzt, kann hier nichts falsch machen. Bonus: Nach fast dreißig Jahren gibt es immer noch regelmäßige Updates. UnReal World ist der Survival-Großvater für Freunde echter Überlebenskunst.

Platz 1: **The Long Dark**

Für Kenner nicht sonderlich verwunderlich, setzt sich The Long Dark an die Spitze dieser Liste. In der nordkanadischen Wildnis kämpft ihr nach einem geomagnetischen Sturm gegen die Elemente, wilde Tiere und die Zeit: Jede Aktion verbraucht kostbare Kalorien, also rechnet ihr im Kopf bei jeder Aktion wie Bear Grylls euer aktuelles Energie-Defizit aus. Solltet ihr den Fluss durchqueren, um an die Karibu-Leiche zu gelangen? Esst ihr lieber die Beeren vor euren Füßen? Lange Phasen aus nachdenklicher Stille und dem Knirschen von Schnee werden von panischen Adrenalin-Hochs unterbrochen, wenn ihr zum Beispiel vor einem Bären flieht, indem ihr euch in einem alten Autowrack verbarrikadiert. Nimmt man die stimmungsvolle Grafik und gute gewählte musikalische Untermalung hinzu, erhält man den aktuellen Genre-Primus unter den Erfrierungs-Simulatoren. Wer seine Reise nach Kanada zunächst ohne Permadeath bestreiten will, wählt anstelle des Überlebens-Modus die „Wintermute“-Storykampagne. Wir wünschen viel Spaß bei eurem Kanada-Urlaub!


The Long Dark gilt seit sechs Jahren als Genre-Primus und erhält immer noch neue Updates. Fans von Winter-Survival-Spielen schlagen bedenkenlos zu und versinken in einer anderen Welt.



Einsteiger-Tipps

Assassin's Creed: Valhalla

Egal ob Kampf, Skillsystem oder dem Siedlungsbau nach der Reise nach England, wir geleiten euch sanft und sicher in den neuen Teil von Ubisofts Assassinen-Serie. **Von:** Maik Koch

In unserem Einsteiger-Guide zu Assassin's Creed: Valhalla findet ihr eine Handvoll Tipps, mit denen ihr den Start ins Wikinger-Abenteuer spielend meistert. Bereits im ersten kleineren Gebiet findet ihr einen Aussichtspunkt, den ihr synchronisiert. Bevor ihr nun die Hauptquest fortsetzt, plündert ruhig das Lager rund um die Anlegestelle. Stellt zunächst mit Lebensmitteln eure Gesundheit wieder her. Danach begebt euch zu den gelben Punkten westlich der Hauptaufgabe. Hier erledigt ihr ein paar Gegner und plündert erste Truhen, um Reichtümer einzusammeln. Wie ihr im Kampf vorgeht, worauf ihr im Tutorial-Gebiet achtet und welche ersten Schritte ihr nach eurer Reise nach England unternehmt, erklären wir euch in den folgenden Grundlagen-Tipps.

Aussichtspunkte enthüllen Reichtümer, Artefakte, Rätsel

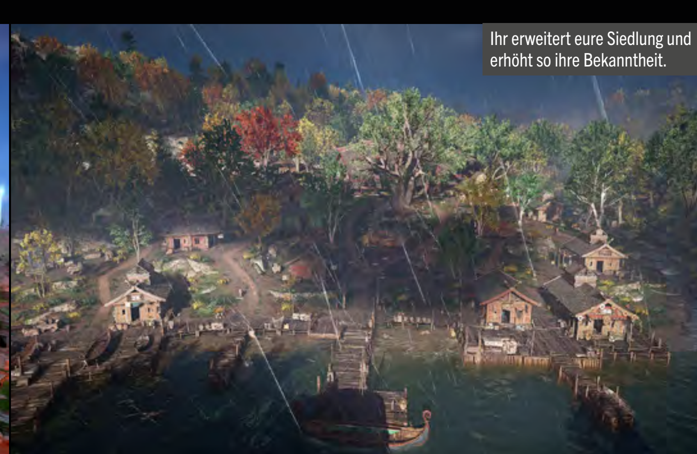
In gewohnter Assassin's-Creed-Manier erklimmt ihr in Valhalla ebenfalls Aussichtspunkte wie Türme, Ruinen oder Bergspitzen. Nach der Synchronisierung wird die Karte aufgedeckt und offenbart euch gelbe, weiße sowie blaue Punkte. Während ihr bei gelben Punkten oft Truhen sowie Rüstungsteile und Wissensbücher findet, bieten euch weiße Punkte Artefakte und blaue Punkte Rätsel oder kleine NPC-abhängige Nebenmissionen. Letztere bringen meist eine Belohnung sowie Erfahrungspunkte mit sich. Abseits der Main-Quest solltet ihr dann und wann die Punkte abklappern. Besonders die Animus-Anomalien liefern Abwechslung. Achtung: Im Startgebiet sind einige dieser Punkte noch nicht zugänglich. Um an einige Reichtümer zu gelangen, zerstört ihr Teile der Umgebung. Zielt bei verschlossenen Hütten mit dem Bogen auf einzelne Teile. Sobald sich das Fadenkreuz rot färbt, habt ihr eine Schwachstelle gefunden. Beobachtet bei unzugänglichen Schätzen eure Umgebung genau.

Kampfsystem, Bosskämpfe, Clan-Unterstützung

Bereits während der Befreiung eurer Wikinger-Kumpanen werdet ihr in das Kampfsystem eingeführt. Ihr teilt leichte, schnelle Angriffe aus, außerdem stärkere, langsamere Angriffe. Zusätzlich weicht ihr aus. Sobald ihr einen Schild besitzt, nutzt ihr diesen für einfacheres Blocken. Achtung: Während ihr in Assassin's Creed: Valhalla endlos steile Hänge hinaufklettert, ohne schlapp zu machen, besitzt Eivor in Kämpfen eine Ausdauerleiste. Achtet darauf, dass diese durch Ausweichen und Attacken ins Leere nicht zur Neige geht. Ihr dürft sonst nicht mehr angreifen oder blocken, bis der Balken wieder voll ist. Ihr füllt die Leiste schneller durch leichte Attacken. Pickt euch mit der Eagle Vision besonders starke Feinde heraus und setzt ihnen zuerst zu. Im Kodex erfahrt ihr Details zu den Schwächen unterschiedlicher Gegnertypen. Setzt euren Bogen ein, um aus der Distanz in die Gegnermassen zu feuern oder gegnerische Sniper zu erledigen. Mittels Kreismenü ruft ihr eure Kumpels zu Hilfe, sofern ihr mal allein unterwegs seid und in Schwierigkeiten geratet. Bosskämpfe werden speziell hervorgehoben. Hier gilt es, ebenso gekonnt auszuweichen, den Bogen auf Distanz zu nutzen sowie Paraden durch gut getimten Schildeinsatz durchzuführen. Sorgt immer vorher für volle Energie und einen vollen Mahlzeiten-Beutel, um euch zu



In der Spielwelt werden Schätze, Rätsel und Artefakte hervorgehoben.



Ihr erweitert eure Siedlung und erhöht so ihre Bekanntheit.

heilen. Meist gibt es in Bossarenen Beerensträucher, Munition für den Bogen und weitere Hilfsmittel.

Wissensbücher für Fähigkeiten suchen

In der Spielwelt sind neben Truhen und Zufallsbegegnungen auch Wissensbücher versteckt. Diese statten Eivor mit Spezial-Attacken aus. Es lohnt sich also, die Wissensbücher so früh wie möglich einzusammeln, sobald sie auf der Minimap oder dem Kompass dargestellt werden. Findet ihr ein zweites Wissensbuch für einen Skill, so verstärkt ihr die Fähigkeit. Auch hier gilt: Im Tutorialgebiet sind einige der Wissensbücher noch nicht zugänglich. Hier kehrt ihr einfach später zurück, um diese mitzunehmen. Neben Fähigkeiten sind im Kampf auch Munition für den Bogen sowie Mahlzeiten wichtig. Ihr solltet bei euren Plündereien also immer Körbe und Gefäße ausräumen, um Leder, Eisenerz und weitere Upgrade-Materialien einzusammeln. Zu Beginn des Spiels lagert ihr eine Mahlzeit in euren Taschen, die ihr im Kampf zur Heilung einsetzt. Ihr dürft und solltet den Mahlzeiten-Beutel aber unbedingt upgraden, um die Anzahl der Heilungsmöglichkeiten zu steigern. Im Inventar-Menü findet ihr Hinweise, was für die nächste Stufe des Beutels an Ressourcen benötigt wird. Selbiges gilt natürlich auch für den Köcher. Je mehr Pfeile ihr auf Raubzügen oder im Kampf um eine Festung zur Verfügung habt, desto leichter nutzt ihr Fernkampf-Attacken, die natürlich risikoloser sind. Bevor ihr also in Upgrades für Rüstungsteile oder Waffen investiert, schaut unbedingt nach, ob nicht auch Köcher oder Mahlzeitenbeutel aufgewertet werden dürfen.

Ausrüstung skaliert durch passende Skilltree-Knoten

Apropos Ausrüstung: Eure Waffen oder Rüstungsteile gehören in Assassin's Creed: Valhalla einer bestimmten Kategorie an. Dies seht ihr an den Symbolen Wolf (blau), Rabe (gelb) und Bär (rot) im Inventarmenü der Gegenstände. Euren Skilltree baut ihr mit Fähigkeitspunkten in den entsprechenden Richtungen und Farben der drei Tiere aus. Hier ist Achtung geboten, denn die Werte für Schaden oder höhere Widerstände bei Rüstungsteilen beziehen sich nur auf entsprechende Ausrüstung, die zu den Farben oder Tieren der einzelnen Skilltrees passen. An einigen Knotenpunkten levelt ihr gleich mehrere Fertigkeiten in Abhängigkeit passender Ausrüstungsgegenstände. Ihr sucht also nach Knotenpunkten, die beispielsweise Rüstungen oder Waffen mit Raben-Zugehörigkeit einen Bonus verleihen – sofern ihr auch Raben-Ausrüstung oder Waffen nutzt. Beachtet dies unbedingt, damit ihr nicht Angriffs- oder Verteidigungsboni für Equipment im falschen Skilltree levelt.

Ringmenü bietet eine Fackel

Wusstet ihr, dass ihr auch eine Fackel für schlecht beleuchtete Areale nutzen dürft? Ihr dürft diese sogar werfen, um in einigen Missionen Häuser und mehr in Brand zu setzen. Hierfür öffnet ihr das Kreismenü. Nun wählt ihr die Fackel aus und setzt diese ein. Einige NPCs in Nebenquests werden es euch danken. In diesem Menü werft ihr übrigens auch eure Tarnung über oder ruft in der Nähe eines Gewässers euer Langboot zu Hilfe. Später kommen Goodies wie die Angelrute dazu.

Plündern für Siedlungsbau

Wikinger plündern, das ist in Assassin's Creed: Valhalla ganz genauso. Sobald ihr das Tutorial abgeschlossen und in England angelangt seid, erobert ihr eine Siedlung von Räubern zurück. Hierbei erbeutet ihr Rohmaterial sowie Kisten. Diese benötigt ihr, um in eurer Siedlung neue Gebäude zu errichten. Je mehr Gebäude ihr baut, desto mehr Leben

Achtet auf die Farben des Skilltrees! Erworbene Knotenpunkte samt Boni wirken nur auf entsprechende Ausrüstung!

kehrt ein. Dadurch steigt die Stufe und Bekanntheit eurer Siedlung und ihr dürft weitere, neue Gebäude hinzufügen. Auf der Map entdeckt ihr in England Klöster, die mit einem roten Symbol gekennzeichnet sind. Beachtet hierfür aber das Gebiet, in dem ihr euch befindet.

Auf Level der Gebiete achten

Besonders Klöster und Festungen sind gut bewacht, bieten aber auch guten Loot. Ihr achtet auf die Level-Empfehlung für die entsprechende Provinz, in der ihr euch befindet. Greift ihr etwa ein Kloster an, wo Gegner ein rotes Totenkopfsymbol neben ihrem Kopf aufweisen, so sind diese noch zu stark für Eivors aktuellen Levelfortschritt. Ihr solltet diese Gebiete später angehen. Auch die sogenannten Eiferer sind starke Gegner, die ihr nur mit entsprechendem Level herausfordern solltet. Scrollt mit dem Cursor über die Map, um herauszufinden, welche Provinz ihr zunächst meiden solltet.

Welche Gebäude bau ich zuerst?

Während eures Wikinger-Abenteuers empfiehlt euch das Spiel ein paar Gebäude in eurem Dorf, die eine Erweiterung benötigen. So errichtet ihr zuallererst das Assassinen-Büro, um Ziele für Templer freizuschalten. Danach empfehlen wir euch den Händler, das Söldnerlager am Hafen oder die Bäckerei sowie Brauerei für eine Stärkung eures Clans. Sobald eure Siedlung in der Stufe steigt, gesellen sich immer mehr Leute hinzu, die neue Gebäude fordern. Auch NPCs schließen sich euch an, für die ihr dann die nötigen Materialien ranschafft. Die Grundversorgung aus Assassinen-Büro für Attentatsziele, Söldnerlager für Unterstützung bei Plünderungen und Händler oder Fischer für zusätzliche Waren und Einnahmen solltet ihr also durch Bäckerei und Brauerei für ausgelassene Gelage ergänzen, die euch Buffs verschaffen.

NPCs mit Fragezeichen liefern Ortsmarkierungen

Während eurer Reise per Pferd durch die Spielwelt begegnet ihr immer wieder NPCs mit einem Fragezeichen über dem Kopf. Diese bieten euch interessante Infos für einen kleinen Silberbetrag. Investiert diesen ruhig, um neue Orte auf eurer Map markiert zu bekommen. Hin und wieder trefft ihr die gleichen Personen mehrmals, die unter Umständen weitere Infos parat haben. Geldsorgen solltet ihr durch regelmäßige Plünderungen und dem Verkauf von Plunder-Gegenständen beim Händler in eurem Dorf nicht haben. Nehmt hierfür auf eurer Reise einfach alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. ❑



Vor allem Köcher und Mahlzeitenbeutel solltet ihr in Assassin's Creed: Valhalla schnell verbessern.



Im Kampf unterstützen euch Mitglieder eures Clans. Schaltet zunächst stärkere Gegner aus und belebt am Boden liegende NPCs wieder.

KOLUMNE

Der leergefegte Grafikkartenmarkt

Lage, mögliche Gründe und ein Rat



Eine AMD Radeon RX 6800 – für viele Gamer wäre das angesichts der aktuellen Marktlage wie ein Lottogewinn.

Wer sich aktuell oder vor kurzem eine Gamer-Grafikkarte kaufen wollte, muss viel Glück oder viel Geld haben. Denn Grafikkarten werden immer mehr zur Mangelware, auch die neuen Modelle von AMD und Nvidia waren jeweils sofort vergriffen. In seiner Kolumne schildert Herbert Funes die Situation, überlegt sich mögliche Gründe und hat einen leider nicht besonders tröstlichen Ratschlag.

Von: Herbert Funes & Sascha Lohmüller

Weihnachten 2020 – ich kaufe mir einen Ryzen 7 5800X und eine Nvidia GeForce RTX 3080 oder AMD Radeon RX 6800 XT, mein Bruder ist nicht ganz so anspruchsvoll, er wird sich nur einen Ryzen 5 5600X und dazu eine AMD Radeon RX 6800 oder Nvidia GeForce RTX 3070 kaufen. Natürlich sind die Bauteile problemlos verfügbar, die Preise für die neuen Ryzen 5000er-CPUs sind deutlich unterhalb des AMD-Releasepreises. Der Ryzen 5 2600 oder 2600X ist weiterhin ein Preis-Leistungs-Tipp für gerade einmal 120 Euro, und selbst für Custom-Modelle der Partnerhersteller muss man bei den Grafikkarten nicht mehr hinblättern als AMD und Nvidia für ihre Referenzmodelle bei Release verlangten. Und dann … dann … wache ich auf aus diesem süßen Hardware/Gamer-Nerd-Traum.

Denn die Realität sieht ganz anders aus. Die AMD Radeon RX 6800 und 6800 XT wurden seltener zum Kauf verfügbar gesehen als ein weißer Tiger in freier Wildbahn in der Lüneburger Heide. Die schon vor einigen Wochen veröffentlichten Grafikkarten Nvidia GeForce RTX 3070 und 3080 sind ebenfalls kaum zu haben, wobei es bei der RTX 3070 manchmal einen Lichtblick gibt, der allerdings dann 650 Euro und mehr kostet – die Founders Edition von Nvidia lag bei 499 Euro. Die RTX 3080 taucht sogar fast ausschließlich über eBay oder Quellen wie den Amazon Marketplace auf, und dann für mindestens vierstellige Beträge (Releasepreis: 699 Euro). Auch Nvidias brandneue GeForce RTX 3060 Ti ist vorerst vergriffen – die Founders Edition war nach einer Minute ausverkauft, worüber ich ja am Releasetag (Mittwoch, 2. Dezember) eine News mit meinen Erfahrungen verfasst hatte.

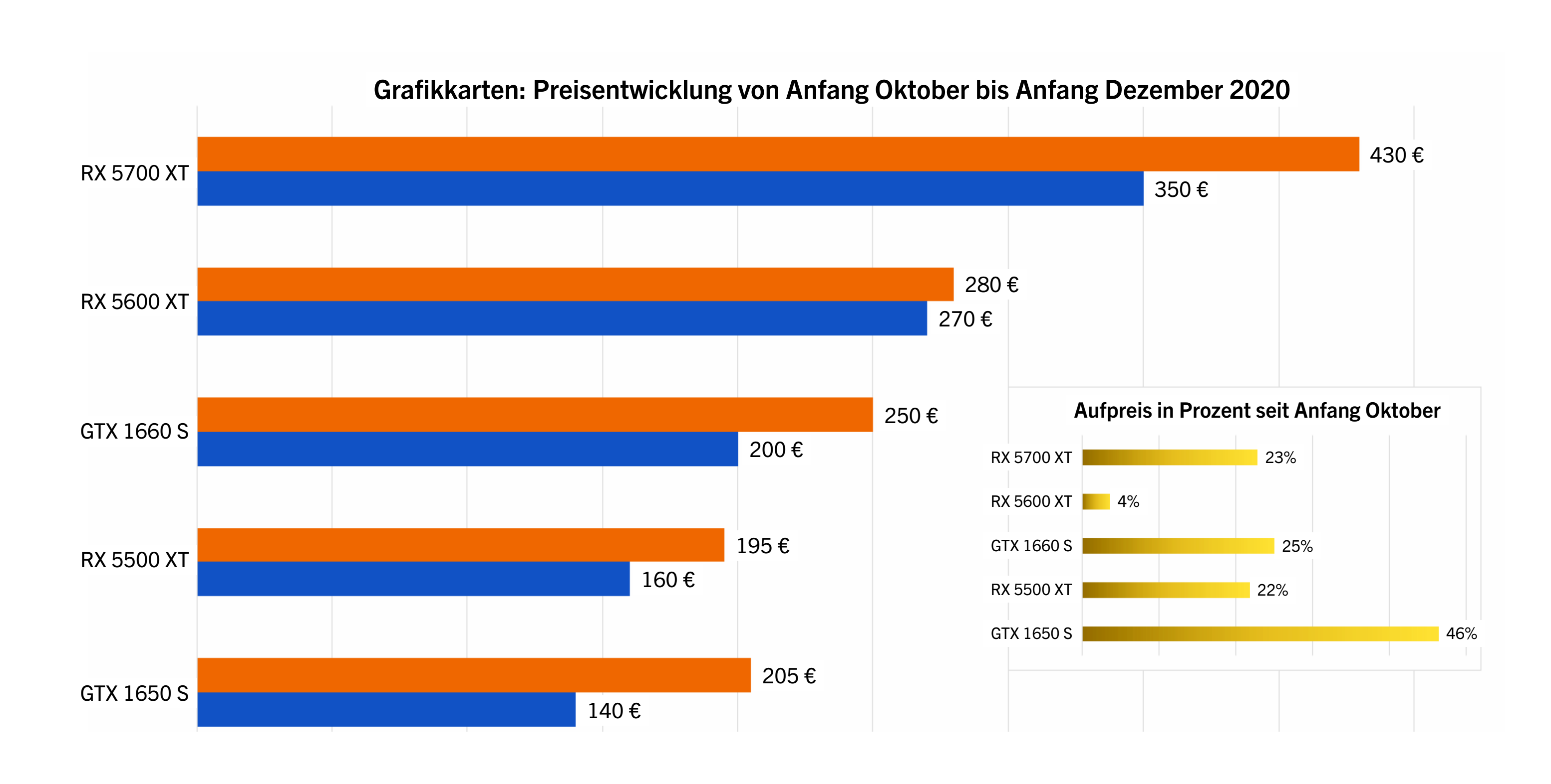
Kommen wir zu den neuen, bei Tests sehr gut bewerteten AMD Ryzen 5000er-Prozessoren: Diese als „Mangelware" zu bezeichnen wäre eine Untertreibung in einem Maße, als würde man den im November verstorbenen Diego Maradona als „nicht ganz lebendig" bezeichnen. Okay, in den Köpfen der Menschen lebt die Fußball-Legende weiter – das tun die Ryzen 5000er-CPUS aber auch. Lediglich der Ryzen 5 5800X taucht hin und wieder in Onlineshops auf, kostet dann aber deutlich mehr als die ohnehin schon in Sachen Preis-Leistung ein wenig zu hohe Preisempfehlung von AMD – die Hoffnung war hier eher, dass es wie bei früheren AMD-CPUs sein wird, nämlich ein zwar eher kleiner, aber rascher Preisverfall im Vergleich zum Releasepreis.

Auch der Ryzen 5 3600 oder ältere Modelle wie der Ryzen 5 2600 oder 2600X sind teurer geworden als noch vor wenigen Wochen. Doch das ist noch lange nicht alles: Die Produktion aller RTX 2000er-Grafikkarten ist bereits eingestellt, die Restposten sind fast ausnahmslos weg – die Shops bieten also auch keine Alternativen zu den fehlenden 3000er- oder AMDs 6800er-Model-

len. Über 400 Euro herrscht Flaute auf dem Grafikkartenmarkt. Nein, Moment – das stimmt ja gar nicht! Denn die AMD Radeon RX 5700 XT kostet ja mittlerweile 420 Euro und mehr – vor kurzem waren es noch 350 Euro. Die kleine Schwester RX 5700 ist übrigens ausverkauft und spielt keine Rolle mehr.

Die Einsteigergrafikkarten sind ebenfalls betroffen: Die GTX-Modelle 1650, 1650 Super und 1660 wandern von 140 bis 150 Euro munter auf Preise von über 200 Euro zu. Die seit langer Zeit für 200 Euro erhältliche Nvidia GTX 1660 Super gibt es immer seltener, und da, wo sie angeboten wird, werden nun 250 Euro und mehr fällig. Lediglich die AMD Radeon RX 5600 XT hält noch ihren Preisrahmen von um etwa 300 Euro und ist teilweise noch für 280 Euro zu haben. Ich habe zur Veranschaulichung eine Grafik erstellt. Diese Grafik zeigt die Preise von Grafikkarten aus unserer Kaufberatung vom Monat September, die wir im Rahmen des Releases der GeForce RTX 3080 in unser Online-Special eingebaut hatten – relevant sind dabei nur fünf Grafikkarten unter 500 Euro, da es ansonsten ja aktuell rein gar nichts mehr auf dem Grafikkartenmarkt gibt, was noch im September zu haben war und als Vergleich dienen könnte. In der Grafik ist auch ein Kasten mit der der prozentualen Preissteigerung platziert.

Das S hinter den GTX-Grafikkarten steht für „Super". Wie ihr seht, sind Grafikkarten auch abseits der neuen Modelle deutlich teurer geworden, da offenbar das Angebot nicht mit der Nachfrage mithalten kann. Doch warum ist das so, mal von bereits ausverkauften Auslaufmodellen abgesehen?



Teure Mangelware – mögliche Gründe

Die „alten" Grafikkarten, die vor Release der Nvidia RTX 3000er-Boliden und AMD Radeon 6800er-Serie schon auf dem Markt waren und heute noch immer im Sortiment der Shops sind, sind im Durchschnitt um 24 Prozent teurer geworden, wie die Grafik oben ja auch zeigt. Und die neuen Grafikkarten gibt es praktisch gar nicht (wenn man von der ohnehin nur für Profi-Anwendung sinnvollen, 1500 Euro teuren Nvidia GeForce RTX 3090 absieht). Was aber sind die Gründe für einen Grafikkartenmarkt, der zum Teil so leergefegt wie eine Konzerthalle in einem Coronahotspot ist und Preissteigerungen zeigt, als würde man anstatt im Supermarkt in einem Bahnhofskiosk einkaufen? Wissenschaftlich fundierte Erkenntnisse gibt es dazu noch nicht, aber es gibt in jedem Falle einige mögliche Faktoren, die ich aufführen will und die für euch hoffentlich nachvollziehbar sind:

- **Nachfrage durch Gamer:** Viele Gamer haben sehr lange auf neue, gute Grafikkarten gewartet, vor allem was AMD angeht. Zudem waren Grafikkarten oberhalb der lange Zeit für 350 Euro verfügbaren AMD RX 5700 XT an sich überteuert, ab der RTX 2080 Super sogar massiv, so dass gerade bei starken Grafikkarten viele sicherlich lieber auf die neuen Modelle gewartet haben. Die RTX 3060 Ti, 3070 und 3080 entpuppten sich – bezogen auf die Nvidia-Preisempfehlung – ja auch als echte Preis-Leistungs-Knaller. Daher war die Nachfrage enorm hoch, und Nvidia kann nicht nachlegen. Ähnliches gilt für AMD und die RX 6800er-Modelle. Hinzu kommt noch die Corona-Pandemie, wegen der mehr Leute zu Hause bleiben, so dass auch das Interesse an Gaming und entsprechenden Produkten gestiegen ist.
- **Weihnachten:** Da der Markt nun seit einigen Wochen oberhalb von 400 Euro nach Release der neuen Karten so gut wie gar nichts mehr anbietet, man aber trotzdem zu Weihnachten gerne eine neue Grafikkarte haben oder verschenken wollte, wichen viele auf Grafikkarten unter 400 Euro aus, so dass es auch hier immer mauer mit den verfügbaren Grafikkarten wurde. Nicht unterschätzen sollte man dabei, dass auch Nutzer, die eigentlich einen stärkeren PC neu kaufen wollten, nun unter 400 Euro zugreifen, damit die PC-Anschaffung nicht komplett scheitert. Auch Komplett-PC-Anbieter wollten sich zudem für das Weihnachtsgeschäft Grafikkarten sichern.
- **Nachfrage durch Miner:** Der Kurs von Bitcoin ist auf einem neuen Rekordhoch, auch der Preis für die Kryptowährung Ethereum hat sich in den vergangenen Wochen verdoppelt – Mining lohnt sich also nun wieder in einem so hohen Maße, dass die Miner auch hohe Preise für Grafikkarten zahlen und die Nach-

frage stark erhöhen – und hier sind nun auch günstigere Grafikkarten eine Option, so dass auch diese immer teurer werden. Hinzu kommt, dass Miner gebrauchte Ex-Top-Modelle kaufen – diese gebrauchten Grafikkarten fallen dann für private Nutzer weg, so dass sie sich statt beispielsweise einer alten GTX 1080 dann doch eine fabrikneue GTX 1660 Super kaufen und die Nachfrage dadurch weiter amkurbeln. Zudem gab es auch Mutmaßungen, dass Nvidia große Stückzahlen der neuen Grafikkarten direkt an Krypto-Serverfarmen verkauft haben könnte.

• Scalper: Die so genannten Scalper verdienen Geld damit, dass sie – meistens durch das Verwenden von Bot-Software – begehrte Produkte wegkaufen, sobald sie zum Kauf erhältlich sind, um sie dann deutlich teurer zu verkaufen, falls die Produkte wie erwartet im regulären Handel vorerst vergriffen sind. Dies war bei den neuen Grafikkarten, aber auch bei den Vorbestellungen der neuen Xbox Series X und Playstation 5 der Fall. Gerade dann, wenn wie bei einigen Grafikkarten zuerst nur relativ wenig Exemplare in den Handel kommen, ist dies ein großer Faktor dafür, dass die Karten ausverkauft sind und dann deutlich teurer werden.

• Mangelnde Produktion: Nvidia und AMD sowie deren Partnerhersteller könnten natürlich einfach nur deutlich mehr GPUs und Grafikkarten herstellen – ob dies denn möglich gewesen wäre, wissen wir nicht. Sollte es stimmen, dass viele Exemplare der neuen RTX-Modelle an Miner gingen, wäre dies durchaus als ein Schlag ins Gesicht der Gaming-Gemeinde zu bezeichnen, da Nvidia dann offenbar das schnelle Geld wichtiger als eine zufriedene Privatkunden-Community wäre

Meine persönlichen Ratschläge für die nächsten Wochen

Doch was ich soll zu all dem, was auf dem Grafikkartenmarkt aktuell passiert und für manch einen ambitionierten und enthusiastischen Gamer ein Fiasko darstellt, sagen? Viel mehr, als zu empfehlen, vorerst mit euer aktuellen Grafikkarte klarzukommen, fällt mir leider auch nicht ein. Vorwürfe an AMD, Nvidia und/oder Scalper bringen nichts und sind je nach dem, was man vorwirft, vielleicht auch unangebracht. Man kann nichts anderes tun, als abzuwarten und mit der Situation zu leben, dass man vielleicht erst in einigen Wochen oder gar Monaten seinen PC leistungsmäßig aufwerten kann. Eine Entspannung der Lage noch vor Weihnachten erscheint eher unwahrscheinlich.

Für die, die derzeit gar keinen PC besitzen und eigentlich einen kaufen wollen, oder auch die, deren Grafikkarte defekt ist, ist dies natürlich weder Trost noch eine Option. Vielleicht hilft hier ein kleiner Geheimtipp für diejenigen, die in den kommenden Monaten wegen der aktuellen Lage ganz ohne (Gaming-)PC dastehen und noch keine Spielekonsole besitzen: Die inzwischen als „Last-Gen“ zu bezeichneten Spielekonsolen sind eine Alternative. Die Xbox One S bekommt man aktuell in vielen Shops für unter 250 Euro, teils auch unter 200 Euro inklusive Controller. Die Playstation 4 gibt es noch ab 280 Euro. Beide Konsolen bieten eine Grafik, die mindestens einem Einsteiger-PC entspricht, und die weitaus meisten Blockbuster-Spiele für den PC gibt es ja auch für die Last-Gen-Konsolen. ❑


Konsolen sind zwar nicht das Thema der Kolumne, aber auch die Playstation 5 und Xbox Series X sind kaum verfügbar, meist aus den gleichen Gründen wie Grafikkarten.


Die Founders Editionen der neuen RTX 3060 Ti, 3070 und 3080 waren sofort vergriffen.


Hol Dir
5G*
In allen Red- & Young-Tarifen
Gaming in Echtzeit
Nichts ist schneller als JETZT
Erlebe jetzt 5G ohne Extrakosten im schnellsten Vodafone-Netz aller Zeiten.
Im Vodafone Shop und auf vodafone.de
Ready?
vodafone
* In Deinem Tarif kannst Du im Inland von der neuen 5G-Netz-Technologie profitieren. Wenn Du in einem 5G-erschlossenen Gebiet bist, kannst Du dort auch im 5G-Netz surfen. Die ersten Stationen sind seit Sommer 2019 in ersten ausgewählten Städten in Betrieb genommen, anschließend erfolgt ein schrittweiser Ausbau. An anderen Standorten surfst Du wie gewohnt mit der für Dich maximal verfügbaren Geschwindigkeit (4G|LTE Max). Um das 5G-Netz nutzen zu können, benötigst Du ein 5G-fähiges Endgerät.
Vodafone GmbH · Ferdinand-Braun-Platz 1 · 40549 Düsseldorf · vodafone.de